A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

03 TELJES JÁTÉK GIANTS CITIZEN KABUTO

[bemutatók]

ITT A PHILOS, HOL A PHILOS?

TRON 2.0 > URU: ONLINE AGES BEYOND MYST

[ismertetők]

UNREAL II: THE AWAKENING

COMMAND & CONQUER: GENERALS

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

[hardver]

INTEL 845PE ALAPLAPTESZT

HOGYAN MŰKÖDIK A WINCHESTER?

SONY ERICSSON P800 > AMD 3GHZ > KLIPSCH PROMEDIA 5.1

ARX FATALIS VÉGIGJÁTSZÁS

SIM CITY 4 TIPPEK-TRÜKKÖK



2003/03

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A GAMER MAGAZINNÁL!

148 oldal, három CD melléklettel, valamint színvonalas teljes PC-s játékkal.

Előfizetve csak 1150 Ft-ba kerül egy Gamer Magazin.

Garantált ár az előfizetés időtartamára!

Előfizetési ár egész évre: 13 800 Ft.*

(12 szám, 30% kedvezmény)



LEMARADTÁL A GAMER MAGAZIN EDDIG MEGJELENT PÉLDÁNYAIRÓL? ITT AZ IDEJE, HOGY TELJESSÉ TEDD A GYŰJTEMÉNYED. A RÉGEBBI SZÁMOK KORLÁTOZOTT IDEIG MÉG KAPHATÓK A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉN.

Az előfizetéssel és a régebbi számok megrendelésével kapcsolatos információt a következő címen kaphatsz:

IPMA Service Kft. **Budapest, Pf.: 210** Telefon: **349-4768** e-mail: **terjesztes@ipma.hu**

* Előfizetési ár fél évre: 6900 Ft.
(6 szám, 30% kedvezmény)

TARTALOM

INTRO

Az odakint repkedő mínuszok ellenére a február meglehetősen forróra sikeredett ebben az évben. A két nagyágyú vitathatatlanul a C&C: Generals és az Unreal 2 volt. A Legend FPS-ében azonban hatalmasat csalódtunk. Képi világa ugyan forradalmi, de sajnos a többi része csapnivaló. Sokkal jobban sikerült a Generals az EA Pacificnak (azért a Westwood-bezárást még nem felejtettük el), nagy kedvenc mostanában a szerkesztőségben. Gondot okoz viszont az új Battlefield kiegészítő, a Road to Rome: Laza és Chris a megjelenés óta folyamatosan nyüstölik, és csak életveszélyes fenyegetések hatására képesek elszakadni a virtuális csatatértől. Ebben a hónapban még az amúgy közömbös mobilszekció is okozott meglepetést: majd hanyatt vágódtunk, mikor Shoe az orrunk alá nyomta az Ericsson új telefonját, melyen gyönyörűen futottak olyan klasszikus kalandjátékok, mint a Sam&Max, a Day of the Tentacle vagy az Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Teljes játék terén is sikerült nagyot domborítanunk: a Giants a 2001-es év meghatározó akciójátéka volt. Humora, grafikája és nagyszerű játékmenete kiemelte a középmezőnyből, nem véletlenül nyerte el két évvel ezelőtt a hónap játéka címet. Végezetül szeretnénk megköszönni a rengeteg visszaküldött kérdőívet, kielemzésük folyamatosan tart, a véleményetek nagyon sokat segít a lap továbbfejlesztésében. ■ GURU TEAM

A HÓNAP JÁTÉKA

Az Unreal 2 megjelenése előtt ugyan kétséges volt, hogy a Generalsnak sikerül-e megkaparintania a megtisztelő hónap játéka címet, néhány óra játék mindkét alkotással azonban elegendő volt a sorrend felállítására. A Generals nem okozott túl nagy meglepetést, az EA semmit sem bízott a véletlenre. Aki eddig szerette a C&C sorozatot, annak biztos nagy élményt fog nyújtani, az ellentábor azonban nem ettől a programtól válik rajongóvá. Az új grafikus motoron, a tábornoki pontokon és az apróbb újításokon kívül nincsenek meglepetések, a játék hozta, amit elvárnak tőle, de semmi több. Az egyjátékos hadjárat néhány nap alatt végigjátszható (mondjuk, legyen három), aki viszont a többjátékos részt is kipróbálja, az akár hónapokra is elfoglalhatja magát. Kicsit izmos gép kell ugyan a szaggatásmentes futtatáshoz, de ne feledjük, 2003-at írunk, lassan itt az ideje 2 GHz-es procit és negyedik generációs videokártyát rakni a gépbe (a DVD-t se felejtsétek el).



COMMAND & CONQUER: GENERALS

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **grath** grath@mail.datanet.hu
oldman oldman@axelero.hu **brazil** brazil@ipma.hu
szabó dani freeboy@buli.net **ppéter** ppeter@cdgrab.hu
phoenix phoenix@rpg.hu **joshua** joshua7401@hotmail.com
lazi lazi@freemail.hu **tatcom** tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu **laa-yosh** ly@3dluvr.com
papabear voith02@axelero.hu **képé** peter.g.keri@aexp.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

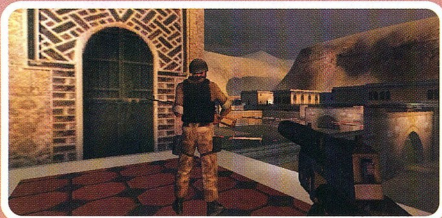
Sziasztok! Mint bizonyára már tudjátok, e hónapban nagyszerű teljes játékot sikerült szereznünk magazinunk mellé, a Giantset. Mivel a játék két korongon terpeszkedik, hagyományos „demós" CD-ből csupán egyetlen darab jutott, amely tény persze korántsem jelenti azt, hogy ne sikerült volna csurig pakolni érdekes bájthalmazokkal. Igaz ugyan, hogy a 640 megabájtnyi területre csak két játékdemó jutott, de megnyugtatásképp kijelenthetjük, hogy a játékos lelkű egyének még így is találhatnak más szórakási lehetőséget.

Ezért aztán hadd ajánljam mindenki figyelmébe kivételesen erős shareware játék felhozatalunkat, melyben minden korosztály találhat az ízlésének megfelelő szoftvert. Stratégiai, akció és logikai játékok ezek, melyek mérete korántsem arányos a mostanság megszokott demók méretének minőségével. Ha pedig végeztetek a játékokkal, meginvitálnánk Titeket - a remélhetőleg már jól ismert - állandó rovataink közé, ahol megszokott kedvenc témáitok várnak benneteket.

Ebben a hónapban érdemes különös figyelmet szentelni Tasnádi Zoli autószimulátorok rovatára, de hasonló minőséget produkált Zagash elvtársunk is, aki nemrég beindított Medal of Honor rovatával mélységesen meghajol az EA második világháborús sikerprogramja előtt. De azt hiszem, sejtitek, hogy ez még mindig nem minden, hiszen vár még rátok egy olvasmányos Action!, egy felettébb érdekes Counter-Strike és egy megunhatatlan WarCraft III rovat is – hogy csak a legjobbakat említsem a sok közül. Jó böngészgetést kívánunk hozzá! ■ CHRIS

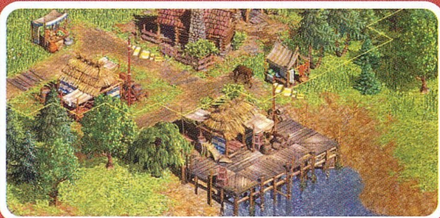
PROJECT IGI 2

Íme egy régóta várt folytatás, amelyre már jó ideje rengeteg FPS-rajongó feni a foggát. A játékra várakozók hosszú sorában természetesen mi is benne voltunk, ezért aztán lelkes kíváncsisággal telepítettük fel gépeinkre az oly régóta áhított alkotást. A fejlesztés alatt elhangzott ígéretek igazán csábítók, hiszen a készítők szerint a program ama részeit igyekeztek erősíteni, amelyeket a legtöbb támadás ért a kritikusok részéről. Alaposan feljavított mesterséges intelligencia, többszereplős játékmód és ugyanolyan fantasztikus grafikai motor. Tömören ennyi jellemzi az új részt, nézzétek meg, hogy ezúttal mit sikerült összehoznia az Innerloop csapatának.



ANNO 1503

Kevesen emlékszünk már az 1998-ban megjelent Anno 1602-re. Német fejlesztők érdekes próbálkozása volt, mely megpróbálta elegyíteni a Sim City, a Civilization és a Settlers legjobb játékelemeit, mérsékelt sikerrel. „Sokat akart a szarka" - mondtuk akkor, és hamar elfelejtettük a progit. A készítők azonban nem adták fel, négy teljes éven keresztül dolgoztak a folytatáson, és több mint 3 millió Eurót öltek a projektbe. A program hatalmas viharként tarolt, a játékosok osztatlan örömmel üdvözölték az új részt. A megjelenés után pár héttel pedig megérkezett a játszható demo is, amely 160 megás méretével terpeszkedik CD mellékletünkön.



Animációk: Shade › StarCraft Ghost **Javítások:** Project Nomads patch 2 › Unreal Tournament 2003 v2186 › WarCraft 3 v1.05 **Háttérképek:** Anarchy Online › Battlefield 1942 (2db) › Colin McRae Rally 3 (3db) › HALO 2 › Lord of the Rings (3db) › Far West (4db) › Mechwarrior Mercenaries (4db) › O.R.B. (6db) **Friss programok a Turkálóban:** DivX 5.0.3 Pro › RadTool v1.5s › VobSub v2.23 › Norton Antivirus frissítés (2003/02/10) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › FAR Manager 1.70b4 › Total Commander 5.50 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 4.5e › ICQ Pro 2003a build #3800 › ICQ Lite build #1068 › Internet Download Manager 3.11 › No Frills Timer 2.1 › mIRC 6.03 › Capture Express 1.1a › CaptureEze Pro v8.08 › HyperSnap-DX 5.03.00 › SnagIt 6.1.3 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50b10 › Winamp3 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.30 › Regcleaner 4.3.0.780 › AutoMate 5.0.4 › WinAce 2.20 › WinRar 3.11 (Magyar) › WinZip 8.1 SR-1 › DirectX9 (!) › NVidia detonator driver 41.09 (win9X/ME/XP/2k)

> **Fejlesztő:** BioWare > **Kiadó:** Interplay > **Web:** www.bioware.com

Még tavaly elhatároztuk, hogy a 2003-as évben megjelenő újságaink teljes játék mellékletei minden eddiginél nagyobbakat fognak durranni! Az IWD-t és az MDK-t folytatandó olyan címet sikerült megszereznünk, amelyik valószínűleg még a száguldozók, repkedők, stratégák és szerepjátszók érdeklődését is felkelti.
A Giants: Citizen Kabuto a maga idején toplistás játék volt, és bizony még ma is megállná a helyét piacon (ha most jelenne meg).

GIANTS

A 2000-es év karácsonyi választéka igen erős volt. Olyan címektől roskadoztak a polcok, mint a Sacrifice vagy a No One Lives Forever. Ebben az erős mezőnyben jelent meg a Giants: Citizen Kabuto. A játékot fejlesztő Planet Moon alapító tagjai korábban a Shiny Entertainmentnél dolgoztak. Ez egyfajta garanciaként fogható fel arra vonatkozólag, hogy ötletes, igényesen kivitelezett és gegekkel telepakolt játékokat fognak alkotni. Bemutatkozó projektjükre közel három évet kellett várnunk, de azt gondolom, nagyon megérte. A Giants: Citizen Kabuto fantasztikusra sikerült.

A játék legnagyobb varázsát a játékmenet sokszerűsége adja. A három küldetéssorozat mindegyikét különböző fajú lénnyel kell végigjátszanunk, melyek egymástól jelentősen eltérő képességekkel és fegyverzettel rendelkeznek. Az első játszható faj a Mecc. Az emberekre kísértetiesen hasonlító humanoidok véletlenül kerültek a bolygóra. A fegyvereik is meglepően „emberiek". A második küldetéssorozatban egy Reaper leánykát (Delphi) irányítunk majd. A Reaperek a bolygó őslakosai, támadásra kardot, íjat és a mentális energiájukat (varázslat) használják. Az utolsó harmadban átmehetünk dózerbe, hiszen a Kabuto faj egyik prominens képviselőjét kell majd irányítanunk. Ezt a fajt a Reaperek alkották a saját védelmükre, de a számításba hiba csúszott... A Kabuto saját testét használja fegyvernek: egyetlen csapással megölhet egy ellenfelet, feltűzheti a szarvára, és később energiapótlás gyanánt el is fogyaszthatja. A játékban feltűnik még egy őshonos faj is. A Smartie-k aranyos kis humanoid figurák. Egyszerű a felfogásuk, de óriási szívük van.

A Giants első vagy harmadik személyű nézőpontból játszható akciójáték, de a Planet Moonnál nyilvánvalóan azt gondolták, hogy ez így túl egyhangú. Pont ezért került a játékba egy kis stratégiai (Mecc bázisépítés) és verseny (Reaperski) rész is. Érdekes módon ezek a stílusellentétes betétek csak vonzóbbá tették a játékot a vásárlók körében.

A játék grafikai megvalósítása egész egyszerűen döbbenetes, és ezt mai szemmel nézve mondom. Jó, persze nem ér fel az Unreal2-höz vagy a Doom3-hoz, de kérem szépen, ezt a játékot 2000-ben adták ki! Ehhez képest a mai napig jelennek meg olyan játékok, melyek a Giants grafikáját még csak meg sem közelítik! Szépen megtervezett táj igényes textúrázással, bump-mappelt felülettel, kilométerekre kirajzolt tereppel: ezt még ma sem tudja minden játék. A szereplők kinézete/mozgása pedig lelkes modellezők/animátorok keze munkáját dicséri. Az egész nagyon ki van találva, és professzionálisan lett kivitelezve. Az egyetlen megütközés legfeljebb a túlságosan telített színek miatt lehetséges, de ehhez hamar hozzászokhatunk, és utána a többi játék lesz fakó...

A Giants a megjelenésekor bizony eléggé túlmutatott az akkoriban elérhető hardverek teljesítményén. Egy 800 MHz körüli processzorral megtámogatott GeForce 2-es kártyát is meg tudott fektetni bizonyos helyeken. És még az otthoni gépemen (Athlon XP 1800+, 256 MB RAM, R8500/128MB) is észleltem lelassulást, igaz, hogy csak nagyon zsúfolt és akciódús esetekben. Ilyenek szerencsére csak igen ritkán adódnak, így egy hasonló kategóriájú gép megléte esetén nem lesz gond a Giants futtatásával.

A Giants: Citizen Kabuto minden elemében kiváló játék, még ha egy kicsit magas is a gépigénye. Ötletes figurák, szépen megvezetett sztori, bődületes átvezető animációk (amelyek a Kabuto részből már kimaradtak), gyönyörű grafika és professzionális hangszekció. Ezt a játékot mindenkinek ki kell próbálni! ■ SAKMAN



TOPLISTÁK

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Command & Conquer Generals
2. Master of Orion III
3. Splinter Cell
4. Star Wars Galaxies
5. IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
6. Delta Force: Black Hawk Down
7. Neverwinter Nights: Shadows of Undertide
8. Doom III
9. Counter-Strike: Condition Zero
10. Rainbow Six: Raven Shield

JAPÁN

1. Final Fantasy XI
2. Battlefield 1942: Road to Rome
3. SimCity 4
4. Unreal 2
5. The Sims Deluxe
6. Championship Manager '01/02
7. Medal of Honor Allied Assault
8. Mafia
9. Grand Theft Auto 3
10. Sudden Strike 2

FRANCIAORSZÁG

1. The Sims Deluxe
2. SimCity 4
3. The Sims Unleashed
4. Battlefield 1942: Road to Rome
5. Unreal 2
6. Harry Potter & Chamber of Secrets
7. The Sims Vacation
8. Age of Mythology
9. The Sims Hot Date
10. Asheron's Call 2

ANGLIA

1. SimCity 4
2. The Sims Deluxe
3. The Sims Unleashed
4. Medal of Honor Spearhead
5. Age of Mythology
6. The Sims Vacation
7. Medal of Honor Allied Assault
8. The Sims Hot Date
9. Mafia
10. WarCraft III

FILEPLANET.COM DEMÓLETÖLTÉS

1. Black Hawk Down demo
2. Battlefield 1942 multiplayer demo
3. Raven Shield multiplayer demo
4. IGI 2: Covert Strike multiplayer beta
5. Vietcong multiplayer demo
6. Unreal Tournament 2003 demo
7. Medal of Honor Spearhead demo
8. Battlefield 1942 single player demo
9. Magic the Gathering online demo
10. Medal of Honor multiplayer demo

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Köszönöm a rengeteg visszajelzést, amelyet küldtetek a megújult hírekkel kapcsolatban. Többen igényeltétek, hogy adjunk hírt az éppen tesztelhető béta verziókról is. Sajnos a lap elkészítési ideje miatt előfordulhat, hogy lecsúsztok a jelentkezésről, de azért megpróbálom a bétafigyelőt úgy összeválogatni, hogy az offline lap olvasóinak is legyen esélyük néhányra jelentkezni (vagy legalább tudjátok, hogy áll ez a front :))).

Következzenek hát e hideg február hírei, és továbbra is várom leveleiteket, javaslataitokat és kritikáitokat is! ■ **Lily**

ÉRTÉKES FOLTOK

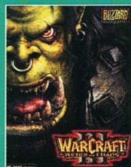


Unreal Tournament 2003 v2186
A rengeteg újdonság közül csak néhány: balkezes fegyverek, fejlesztett AI, új parancs (specviergoal), hálózati beállítás-javítások, ábécérendbe szedett térképek, legfeljebb 8 egérgomb támogatása...
[**CD-melléklet**]

Combat Flight Simulator 3.1
A folttal többek között jelentősen megváltozott az AI szintje, a B-26-os profilját átalakították, fegyvereddel 50 yardos távolságból már megsebezheted a másik repülőt, sőt bekerült számos új parancs és billentyűkombináció is... Ez a 4,2 megás folt csak angol verzióval működik!

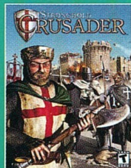


Celtic Kings 1.15
Nemcsak hibajavítást és multiplayer fejlesztéseket, hanem új mini-játékokat is tartalmaz ez a patch. Az 1.15-ös folt telepítéséhez 1.10-es verzióra van szükség!



AoM 1.03
Kiegyensúlyozottabb játékmenet (pl. Odin hunting képességére bónuszt kap, az Ízisz obeliszkek és az egyiptomi barakkok is drágábbak) és van számos, a multiplayer módot érintő változás is.

WarCraft III 1.05
Battle.net használók számára automatikusan letöltődik, és főleg multiplayer játékosoknak ajánlott.
[**CD-melléklet**]



Stronghold Crusader 1.1
Új lehetőségeket és érdembeli AI fejlesztést szerezhetnek, akik letöltik ezt az 5,5 MB-os foltot (szövetségesek közti pénzforgalom, multiplayer - tehéndobálás, harci kutyák és "rush" letiltása).

HONLAPFIGYELŐ

ÚJ HONLAPOK

The Path to Zenrai - www.thepathtozenrai.com
Starsky and Hutch - www.starsky-and-hutch.com
Praetorians - www.praetoriansgame.com
Enter the Matrix - www.enterthematrixgame.com
Tropico 2: Pirate Cove - www.tropico2.com



MEGÚJULT HONLAPOK

Horizons - www.istaria.com
WarCraft III: Frozen Throne - www.blizzard.com/war3x
World of WarCraft - www.blizzard.com/wow

WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Blizzard
Honlap: www.blizzard.com/war3x
Megjelenés: 2003. nyár

A Blizzard hivatalossá tette a hírt, miszerint készül az első WarCraft III kiegészítés Frozen Throne címmel. Fajonként új hősöket ismerhetünk meg benne, akik népükhöz méltó erős varázslatokkal és képességekkel lesznek felruházva. A sort új egységek folytatják, új képességekkel és varázslatokkal, amelyek más és más taktikát igényelnek a játékostól.
Három új helyszín mellett megjelennek a semleges egységek is. Ebből két típus lesz: épületek és hősök. Az épületek számos fejlesztési lehetőséget és eszközt tartogatnak, míg a hősök oldalunkra állíthatók. A játékosoknak lehetősége lesz boltok építésére, amelyek népének képességeit hivatottak fejleszteni amellett, hogy szükség esetén gyógyításra is használhatók. A világszerkesztő új változata is felkerül a kiegészítés CD-jére sok többjátékos térkép és új multiplayer játékmódok mellett.



ROME: TOTAL WAR

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Activision
Megjelenés: ?
Honlap: www.totalwar.com

Újabb taggal bővül a Total War sorozat. A játékosok több száz csapatot irányíthatnak; légiósokat, gladiátorokat vagy akár barbár hordákat, harci szekereket, sőt elefántokat is. Eljön tehát az ókor egyik legszebb időszaka, nincs más hátra, a cél, hogy te legyél a császár!
A január végén bejelentett Rome képkockái egyszerűen döbbenetesek...

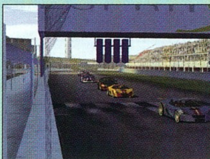


LOTUS CHALLENGE

Fejlesztő: Kuju Ent.
Kiadó: Xicat Interactive
Honlap: www.kuju.com
Megjelenés: 2003. március 28.



A Xicat Interactive napokban tett bejelentése szerint a játék Xboxos verziója arannyá változott, és 2003. január 28-án kerül a boltokba. A PC-s változat európai megjelenésére tavaszig várnunk kell. Mit kell tudnunk a játékról? Az angol Lotus gyár támogatását élvező program hasonlítani fog a TOCA Race Driverhez oly módon, hogy a fő hangsúly ebben is a karriermódon lesz. A „Story Mode" során eltérő karakterekkel, és emiatt különböző útvonalakon szállhatunk harcba a végső sikerért. Mindegyik történet alapját a kitalált Lotus Challenge Team adja, és a kezdeti döntéstől függően kell – a Lotus névhez kapcsolódó autós szakágak keretében - feladatokat végrehajtanunk (pl. üldözés a városi csúcsforgalomban, veszélyes hegyi utak leküzdése, havas alpesi tájakon való versenyzés, vagy épített pályákon történő gyorsasági feladatok megoldása). Ezeket a kihívásokat eltérő autótípusokkal kell teljesítenünk: a gyorsasági versenyt Formula 1-es autókkal, de lesznek ezen kívül sport-, illetve túraautók is. A készítők teljes mértékű sérülésmodellezést ígérnek, tehát például a karosszéria gyűrődni és horpadni fog, az ablakok és a lámpák kitörhetnek, a kerekek pedig ki is szakadhatnak a helyükről.



Felhasználóbarát irányítást ígérnek, ami magyarul azt jelenti, hogy inkább az akció és a száguldás kerül előtérbe, semmint a szimulátorra jellemző vonások.

FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT



Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2003. július

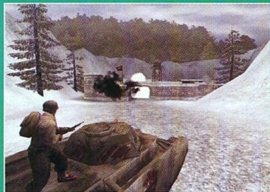
Pontosan száz éve lesz december 14-én, hogy a Wright testvérek híres repülőgépe, a Wright Flyer a Kitty Hawk-i mezők felett végrehajtotta első felszállását. A repülés 12 másodpercig tartott, és 120 láb (36 méter) méter „messze" repítette Orville Wrightot, a világ első motoros gépét vezető pilótáját.
Az évfordulóra a Microsoft a Flight Simulator: A Century of Flight kiadásával emlékezik meg. Az FS2002-re épülő programban végigkísérhetjük ennek a 100 évnek minden fontosabb eseményét, kezdve a Wright testvérektől, a Spirit of St. Louison át (Charles Lindbergh 1927-ben ezzel a géppel repülte át az Atlanti Óceánt) egészen a hipermodern Boeing 747-400-ig.
A játék persze nem csak néhány új repülőgéppel bővíti az FS2002 flottát, hanem olyan eddig hiányzó újításokat is bevezet, mint a teljesen dinamikusan változó időjárás, az egérrel kapcsolgatható virtuális pilótafülke, a repülés közben elérhető színes GPS térképek és repülőtér-információk.
A Microsoft, hogy még jobban elkényeztesse a repülés szerelmeseit, felkérte Lane Wallace-t, a Flying Magazine főszerkesztőjét, hogy minden géphez, minden fontosabb repüléshez és pilótához egy-egy átfogó cikket írjon, így a játék kisebbfajta enciklopédiának is felfogható.



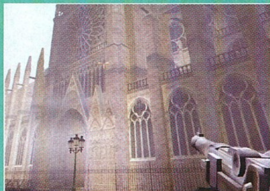
A Flight Simulator: A Century of Flight megjelenése nyáron várható, és valószínűleg újabb mérföldkő lesz a polgári repülés-szimulátorok között.

RÖVIDEN...

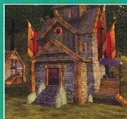
Az Activision bejelentette, hogy a Wolfenstein: Enemy Territory című játéka már soha nem látja meg a boltok polcait. Az ok az, hogy a program egyjátékos része a rengeteg befektetett energia ellenére nem úgy sikerült, ahogy azt szerették volna. Azonban a multiplayer rész a terveknek megfelelően alakult, ezért úgy döntöttek, hogy ezt néhány hónap alatt befejezik, és ingyenesen letölthető kiegészítésként bocsátják a nagyközönség rendelkezésére.



A Replay Studios új FPS-t jelentett be Sabotage 1943 címmel. A játékban az 1940-es évek Franciaországába csöppenünk bele, ahol kémként és szabotőrként csatlakozunk a második világháború eseményeibe.



Új lehetőséget jelentett be a Dark Age of Camelot fejlesztőcsapata – játékosaik birodalmanként négy-négy új háztípus közül választhatnak, melyeket egyedi módon rendezhetnek be. A Mythic birodalmanként legalább egy-egy lakóövezetet hoz majd létre, ahol a létrejövő falvakat utakkal kötik majd össze.



Újabb részletek és nem utolsósorban képek jelentek meg a World of WarCraft honlapján. A Blizzard csodaszép MMORPG-jének frissen feltárt vidéke (Dun Morogh) ezúttal a törpék világáról, és óriási, ércben gazdag hegyvidékének titkairól lebbenti fel a fátylat... Kukkantsatok be a CD-nken található galériába!

RED FACTION II







Fejlesztő: Outrage Games
Kiadó: THQ
Honlap: www.redfaction2.com
Megjelenés: 2003. március

A PS2-es változat után készül a Red Faction II PC-s, Xboxos és GameCube-os változata is. A második részben az Alias nevű robbanószer-szakértő bőrébe bújva védhetjük meg hazánkat öt társunkkal egyetemben, akik egyenként más-más szerephez jutnak majd. Az első részből ismert rombolható környezet itt is megjelenik a Geo-Mod motornak köszönhetően. Mind a grafika, mind a mesterséges intelligencia nagy fejlődésen ment keresztül az előző részhez képest, és a PS2-es változattól eltérően a GameCube-ra készülő nagyobb textúrákat és szebb megvilágítást, a PC-s és az Xboxos verziók ugyancsak nagyobb textúrákat és általában véve sokkal szebb grafikát kapnak néhány exkluzív többjátékos térkép és karakter kíséretében. A megjelenésre pedig már nem is kell sokat várni...

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Fejlesztő: Synetic
Kiadó: TDK Mediactive
Honlap: www.mbwr.de
Megjelenés: 2003. március



A Mercedes-Benz gyár teljes támogatását élvező játék készítése a finisébe érkezett, ennek eredményeként néhány rövid animációval is megörvendeztették az érdeklődőket (reményeink szerint 1-2 a mostani CD-mellékletünkre is felkerül). A témaválasztásból adódóan természetesen az autóválasztékon van a hangsúly. A konzolra készített verzióban teljes a skála: az A-tól az S osztályig a versenymodellek, a veterán autók és a prototípusok, összesen 110 négykerekű kap helyet. Reméljük, mindegyik megmarad a számítógépes változatban is... Az élethű megvalósításra garancia lehet, hogy minden egyes autót 150 valós paraméter jellemez, amelyet a német gyár mérnökei bocsátottak a készítők rendelkezésére. Hét helyszínen feszíthetünk majd a Mercinkben (Nevada, Japán, Mexikó, Ausztrália, az Alpok, The City és végül a gyár tesztközpontja a döntött kanyarjaival), összesen 120 pálya vár ránk. Ha csak az autó- és pályaválasztékot nézzük, egyértelmű, hogy mindebből remek karrier-mód kerekedhet ki. A Syneticnél erre is keményen rágyúrtak, 10 óra tiszta játékidőt ígérnek a küldetések teljesítése során. Reszkess NFS...

PIRATES OF THE BURNING SEA



Fejlesztő: Flying Lab Software
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.burningsea.com



A Flying Lab Software felfüggesztette a Delta Green című igen ígéretes horrorjátékának fejlesztését, és a készítőket a Pirates of the Burning Sea című kalózos online játékhoz csoportosították át. A játék az Intrinsic Alchemy motorjára épül, és a fejlesztés során felhasználják a Valve Software Steam technológiáját is. A PotBS egyik érdekessége, hogy a készítőknek a játékosok küldhetnek saját készítésű textúrákat és 3D modelleket, s ha azok megfelelnek a követelményeknek, akkor be is kerülnek a játékba, ráadásul ilyenkor a beküldő karaktere pénzjutalomban is részesül...

DUNGEON LORDS



Fejlesztő: Heuristic Park

Kiadó: ?

Hon[redacted]

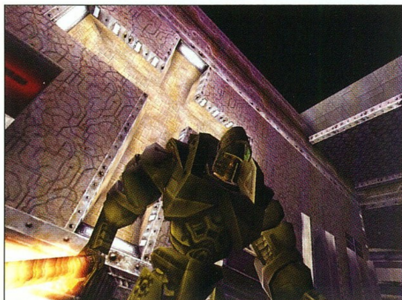
Fan[redacted] kész[redacted] új 3[redacted] tívá[redacted] keveréke. A tervező-író maga D.W. Bradley[redacted] hogy bárkinek be kellene mutatni (referen[redacted] Wizardry V: Heart of the Maelstrom, Wiza[redacted] VI: Bane of the Cosmic Forge, Wizardry [redacted] Crusaders of the Dark Savant, CyberM[redacted] Wizards & Warriors). Így megvan a garancia a[redacted]ra, hogy a rendkívül látványos játék tartalmas is legyen.





A rengeteg küldetéssel tűzdelt kalandozásod során egyjátékos módban NPC-k csapódhatnak majd hozzád, de készül többjátékos mód is, amelynek részleteit még nem árulták el...

APOCALYPTICA



Fejlesztő: Konami

Kiadó: Konami

Honlap: www.apocalyptica.net

A leginkább konzolos fejlesztéseiről ismert Konami jövőben játszódó akciójátékban az emberiség sorsa forog kockán. A bűnök száma oly mértékre rúgott, hogy a Sátán leplezetlenül le tudta igázni Földünket hatalmas és mindent elsöprő sereget építve magának. A gonosz erők totális győzelme ellen új rend született, melynek célja, hogy vallástól függetlenül egyesítse az univerzum különböző tájain megbúvó embereket, és megvédje őket a mindenféle létformát lesöprő veszedelemről...

A játékban négy, rendkívüli kiképzett és a legkorszerűbb technikákkal felszerelt harcos közül választhatunk egyet, aki majd a Sátán serege ellen verbuvált egységet fogja vezetni. 3D-s akciójátékról lévén szó a grafika lenyűgöző, ami az apokaliptikus látványvilágnak köszönhetően sajátos, baljós hangulatot teremt. A pályák különféle küldetések végrehajtásából állnak, melyek végül előrébb viszik a történet menetét egészen a végső célig, a Neo-Sátán elpusztításához. A multiplayer opciót választva pedig hálózaton keresztül a többi FPS-ből ismerős lehetőségek köszönnek vissza (pl. hadjáratok végigvitele vagy ún. skirmish mód).



Az egyes karaktereknek, illetve karaktertípusoknak megvannak a saját erősségeik és gyengeségeik. Például az állóképesség általában fordított arányosságot mutat a gyorsasággal, de fontos tulajdonságnak számít a harcban való jártasság és a hit is, melyek nélkül csata nem nyerhető. Szintén ugyanezek a tulajdonságok határozzák meg ellenfeleink képességeit, a játék során pedig megismerhetjük az ő előtörténetüket is tudomást szerezve arról, miképp váltak a gonosz szolgáivá. Az Apocalyptica öt fontosabb helyszíne közül az utolsó már maga a Pokol, így a megjelenést követő hetekben-hónapokban remélhetőleg nem nagyon fogunk unatkozni.

RÖVIDEN...



- A Blizzard folytatatja háborúját a csalók és a hackerek ellen. Januárban 1000 WarCraft III CD kulcsot törölt a hozzájuk tartozó mintegy 2000 accounttal együtt. Ehhez kapcsolódva további 27000 accountot szüntetett be véglegesen, és 16000-t pedig ideiglenesen betiltott egy hónapra.

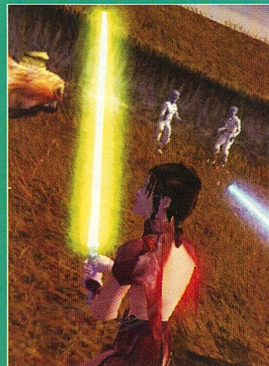
- Csúszik a The Lock On: Modern Air Combat, szerencsére nem sokat, az új megjelenési időpont az idei nyár.





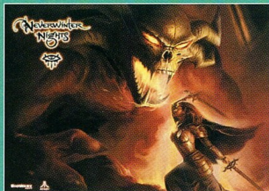
- Szintén csak nyáron jelenik meg a márciusra tervezett Will Rock. A Ubi Soft nem cifrázta a magyarázkodást, kijelentették, hogy a fejlesztőknek egyszerűen kicsit több időre van szüksége.

- Még többet csúszik a KotOR, mert míg az Xbox-verzió tartja a tavaszi megjelenési határidőt, addig a PC-s Star Wars: Knights of the Old Republic megjelenését az év végére tolták.

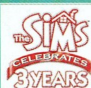


RÖVIDEN...

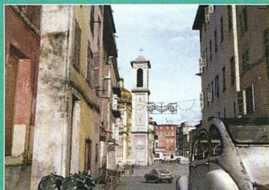
Megbízhatóan tartja azonban a Shadows of Undrentide megjelenési határidejét a BioWare, így a Neverwinter Nights kiegészítőjével már 2003. március 25-től játszhatunk.



3 éves a The Sims. Boldog szülinapot!



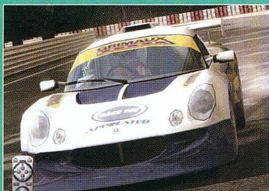
A Driver 3 PC-re is megjelenik, ám erre 2004-ig még várnunk kell...



Az Indy Racing League (Codemasters) új nevet kapott: IndyCar Series. A játék témájául szolgáló valóságos sorozat hivatalos megnevezése ugyanis Indy Racing League IndyCar Seriesre változott (amiből a köznapi nyelvben valószínűleg csak a vége fog megmaradni).



Megtörtént az, amitől sokan féltek: bejelentették a TOCA Race Driver gépigényét. Ezek szerint PIII-700, 128 MB RAM, 32 megás videokártya és 1,5 GB szabad hely alatt hozzá sem érdemes kezdeni, de igazi teljességében csak azok fogják élvezni, akik legalább 1,6 GHz-es processzorral, 256 MB RAM-mal és 64 MB-os grafikus kártyával rendelkeznek...



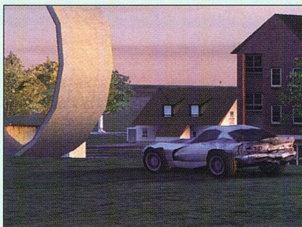
CRASHDAY

Fejlesztő: Moon Byte
Megjelenés: 2003 ősz-tél
Web: www.moonbyte.de



Néhány lapszámmal ezelőtt azon keseregtünk, hogy mostanában nem jelenik meg jó kis roncsderbi, erre fel az utóbbi néhány napban annyi bejelentés történt ebben a témakörben, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Az előző Gamerben pár sorban már beszámoltunk a készülő Flat-Outról (Bugbear Entertainment) és a Smash Up Derbyről (City Interactive), ezúttal pedig a Crashday nevű játékról jelentek meg részletes információk és képek, ezért úgy éreztük, itt az ideje az ismertetőnek.

Igazán nem mondhatni, hogy a fiúk elkapkodnák a dolgot. Az első animáció még 2000 novemberében látott napvilágot, ami igen bíztató volt, de azóta eltelt két és fél év, a megjelenés dátumáról pedig még most sincs konkrét információ. Annyi viszont biztos, hogy kaszkadőrjáték készül valós fizikai engine-nel és részletes sérülésmodellezéssel. A program jelenleg az alfa verziónál tart, de a német fejlesztőcsapat keményen dolgozik, hogy 2003 3.-4. negyedévében piacra tudják dobni a kész játékot.

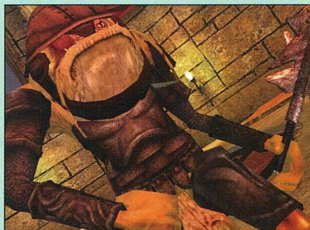


14 eltérő tulajdonságú és variálható autót terveznek, amelyek tuningolhatók lesznek, és fegyverekkel is el lehet majd látni őket (ezek alatt lőfegyvereket és bombákat kell érteni, de ez az opció kikapcsolható lesz, tehát kizárólag a tiszta versenyzési formát is lehet választani). Tartalmazni fog egy pályaszerkesztőt is, amellyel könnyedén lehet majd új helyszíneket előállítani. Egy pálya mérete nem lesz több 300 K-nál, emiatt a készítők reményei szerint rengeteg egyedi alkotás cserélésére lesz majd lehetőség (pl. az interneten) ezzel is növelve a játék népszerűségét. Öt játékmód áll majd a rendelkezésünkre: stunt (a cél minél több pont gyűjtése, pl. mutatványért, ugratásért, átfordulásért és minden olyan elemért, amelyet autóval meg lehet csinálni), wrecking (klasszikus roncsderbi), checkpoint (a verseny során az ellenfelekkel küzdve ellenőrző pontokon kell áthaladni időre), deathmatch („végtelen körpályán élet és halál"), amelyet multiplayerben lehet majd játszani (LAN és internet), és végül a secret mode, amelyikről érthető módon nem lehet találni semit.

DUNGEON GLADIATOR



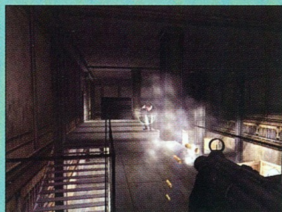
Fejlesztő: Complex Games
Honlap: www.complexgames.com/dungeon/gladiator/



Verlon világába repít majd minket a Complex Games egyelőre még gazdátlan RPG-je. A játék leginkább az Ultima Underworldhöz hasonlít majd, és a 1st person nézet ellenére a fejlesztők egyáltalán nem akarnak hack`n`slash-t csinálni belőle, sőt. A Dungeon Gladiator mágiarendszere különleges szimbólumokon, ún. „sigil"-eken alapul majd.

A lassan már két éve készülő program nemrég indult honlapja rendszeresen frissül, de sajnos jóval több még a vázlatrajz, mint a játékkép, így nem valószínű, hogy ez az RPG idén megjelenik.

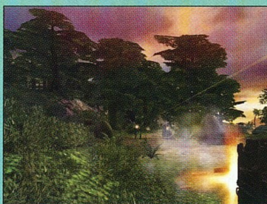
FAR CRY



Fejlesztő: Crytek Studios
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: www.crytek.com

2020-ban járunk. A Far Cry szenzációra vadászó újságíró hőse a civilizációtól távol eső trópusi paradicsomban találja magát, ahol olyasmire bukkan, ami valószínűleg tényleg megér egy címlapsztorit. Hamarosan pár hasáb megtöltése helyett már inkább az életéért kell futnia: egy őrült tudós Istent játszva, különféle fajokat egyesítve katonai célokból olyan élőlényeket hozott létre, amelyek elfoglalhatják méltó helyüket a táplálkozási lánc legmagasabb fokán...

A német Crytek Studios első komoly játékfejlesztése a Far Cry, mely igen hosszú ideje készül, és a megjelenésére még további hosszú hónapokat kell várnunk (reméljük, nem jut a Duke Nukem 4ever sorsára...). A korábban X-Isle-re keresztelt, a Ubi Soft gondozásában megjelenő program PC mellett Xboxra is megjelenik. A cím mellett további jelentős változás, hogy a lövöldözős sci-finek indult játék a jelenlegi állás szerint kibővül jó néhány taktikai elemmel, és a történet fejleményei is befolyásolni fogják a cselekményt.



A játék a magával ragadó, grandiózus és lenyűgöző külső helyszínek mellett már-már klausztrofóbiás hatást elérő belső terekben sem szűkölködik. A grafikai megvalósítás minőségéről a Crytek saját fejlesztésű motorja, a CryENGINE gondoskodik, mely maximálisan igyekszik kihasználni a legújabb hardware-ek kínálta lehetőségeket. Mint ahogy az a fenti történetből kiderült, ellenfeleink javarészt különféle katonákból és a kifejlesztett mutánsokból fognak állni. Mivel a Far Cry a közeljövőben játszódik, a fegyverek többsége jól felismerhető - az arzenálból pedig nem hiányoznak az olyan „örökbecsűk", mint az MP5 vagy az aknavető. Az események során egyre komolyabb harceszközöket használhatunk, de ezzel arányosan az ellenfeleink ereje is megnő.

A hálózati játék is érdekesnek ígérkezik. Füstjelzőket telepíthetünk, hogy a társaink tudják, mi már elhaladtunk az adott területen. A katonák becsapására lerakhatunk automata gépfegyvert, mellyel könnyedén közelharcot szimulálhatunk - mögéjük kerülve pedig már nyert ügyünk van, akár egyetlen késsel is levadászhatjuk őket. A rendelkezésre álló terület nagyságát jelzi, hogy minden egyes pályán négy négyzetkilométernyi területen bolyonghatunk.

MEN OF VALOR: VIETNAM

Fejlesztő: 2015
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004

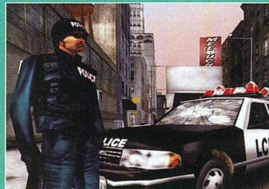


Egyre népszerűbbek a vietnámi történésekkel foglalkozó játékok. Egy hónapja olvashattatok leírást a hazai fejlesztésű Platoonról, és már a Vietcong címe is ismerősen csenghet. A Vivendi is követeli a maga részét a „tortából", és bejelentette saját, Vietnámban játszódó FPS-ét Men of Valor: Vietnam címmel.

A játék fejlesztőjének neve (2015) sokakban meglehetősen kellemes emlékeket ébreszthet, ugyanis ők követték el a Medal of Honor: Allied Assaultot is. A játék története folyamán a nagyobb ütközeteket élhetjük újra át kezdve a Daning légierő-bázis körül játszódó küldetésekkel a Tet offenzíván keresztül Hue visszafoglalásáig. A küldetések során pár MI által irányított társunk is mellettünk harcol majd, de kooperatív egyjátékos módban akár barátunkkal is nekivághatunk a sűrű dzsungelnek. Multiplayer módban észak-vietnamiak, a vietkongok és az amerikai erők oldalán is kipróbálhatjuk magunkat. A játék alapjául a legújabb Unreal motor szolgál, amely a megjelenéskor is biztosan megállja még a helyét. A játék megjelenése 2004-ben várható PC-re és Xboxra egyaránt. Több képet a játékról a CD-melléklet „Action!" című rovatában találhattok.

RÖVIDEN...

› Seattle-ben civil szervezetek tiltakozásának hatására betiltották a buszok oldalán, illetve óriásplakátokon elhelyezett köztéri GTA3-reklámokat. Hogy ezzel a derék erkölcscsőszök mennyire védik meg csemetéik lelkivilágát a fertőtől, egyelőre kérdéses.



› Hongkongban a hatóság az internet cafék és LAN partik megrendszabályozására készül, miután ismét meghalt egy fiatalember az egyik LAN-klubban, ezúttal hat óra folyamatos Diablo 2-zés után, szívrohamban.



› Csendben zajlik a Max Payne 2 fejlesztése, de azért ki-kiszivárognak a hírek: most éppen az, hogy a játékhoz licencelték a Havoc fizikai engine-t, amelyet az UT2003 is használ, illetve a Deus Ex 2, és a Thief 3 is alkalmazni fog.

› A legnagyobb tengerentúli játékpiac-kutató cég, az NPD közzétette a 2002-es évre vonatkozó statisztikáit, amelyek szerint a tavalyi év legjobban fogyó PC-s játékai a következők voltak az USA-ban:

1. The Sims: Vacation
2. The Sims: Unleashed
3. WarCraft III: Reign of Chaos
4. Medal of Honor: Allied Assault
5. The Sims
6. The Sims: Hot Date
7. The Sims Deluxe
8. Zoo Tycoon
9. Harry Potter and the Sorcerer's Stone
10. RollerCoaster Tycoon 2

RÖVIDEN...

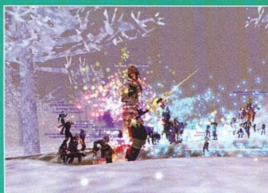
A Net legnépszerűbb játéktémájú FTP site-ja, a fileplanet.com felmérése szerint az elmúlt évben a következők voltak a legnépszerűbb letöltenivalók:

Modok:
1. Day of Defeat (Half-Life)
2. Counter-Strike (Half-Life)
3. Tactical Ops (Unreal Tournament)
4. Natural Selection (Half-Life)
5. Urban Terror (Quake III)

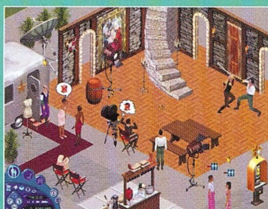
Demók:
1. Battlefield: 1942 Multiplayer demo
2. Unreal Tournament 2003 demo
3. Tom Clancy's Splinter Cell demo
4. America's Army
5. WarCraft III demo

Movie-k:
1. Doom III: The Legacy Movie
2. Halo 2 Trailer
3. Battlefield 1942 E3 movie
4. GTA: Vice City trailer
5. DOA: Xtreme Beach Volleyball trailer

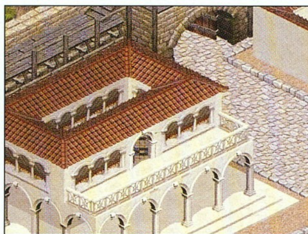
Az EverQuest ismét megdöntötte a saját maga által tartott rekordot, amikor január végén egy időben 110 ezer játékos volt becsatlakozva a világ EQ-szervereire. Ennyi egy időben online játékost eddig egyetlen más masszívan multiplayer játék sem tudott felmutatni.



Újabb Sims kiegészítő van a láthatáron, melyben először követhetjük simünket a munkába, s megvalósíthatjuk dédelgetett álmaikat, híressé tehetjük őket. Mi más lehetne a címe, mint The Sims: Superstar!



PAX ROMANA





Fejlesztő: Antik Games
Kiadó: Wanadoo Edition
Megjelenés: 2003. november 28.

A Pax Romanában egy rég letűnt, de emlékezetes korszak részeseivé és szereplőivé válhatunk: időszámításunk előtt 275-től 44-ig, tehát a korai köztársaságtól egészen a polgárháborúig vethetjük bele magunkat Róma vérpezsgésébe. Az Antik Games fejlesztésében kétféle játékmenet közül választhatunk. Az első a stratégiai oldal, ahol a feladatunk, hogy fokozatosan meghódítva a környező területeket sziklaszilárd birodalmat hozzunk létre. A második a történelem politikai oldalára helyezi a hangsúlyt: itt egy politikai frakció vezetőjeként lépünk képbe a köztársaság idején, és különféle furmányos cselekkel érhetjük el, hogy a nép belénk fektesse bizalmát.

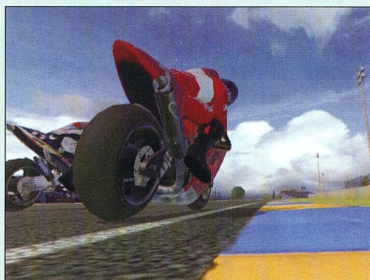
A kétszáz évet felölelő események alatt több mint negyven történelmi helyszín bukkan majd fel, de a multiplay mód is jelentékenynek mondható: a hatféle politikai frakciót akár hat különböző játékos is képviselheti. A történelmi hűségre való maximális törekvés miatt a diplomácia, a politika, a harcászat és minden egyéb a feltárt tényeken alapszik. Így az alkotók ígérete szerint több mint százötven valóban megtörtént eseményt ismerhetünk fel nem is beszélve a történelemórákon megismert(etett) karakterekről.

A grafikai megvalósítás teljes egészében háromdimenziós lesz, ami egy valósidejű stratégiától el is várható. A térkép szintén hasonló kivitelezésben pompázik, a könnyű eligazodás kedvéért pedig négyféle mód közül válogathatunk.

A Pax Romana a november végi megjelenésnek köszönhetően akár a karácsonyi szezon egyik nagy meglepetése is lehet.

MOTOGP 2

Fejlesztő: Climax
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2003. május 30.



A THQ bejelentése szerint a Climax fejlesztőcsapat javában készíti a nagy sikerű MotoGP második részét. A játék minden elemében többet fog nyújtani, mint az elődje: továbbfejlesztett grafikai engine, még élethűbb hangok, változó időjárási körülmények. Az első részhez hasonlóan az irányítás most is inkább az arcade kategória felé fog hajlani, bár külön kiemelték, hogy a motorok ultrarealisztikus fizikával fognak rendelkezni (na, ezt rakjuk össze...). Frissességben ugrunk egy évet az időben, jelen esetben a 2002-es szezon lesz feldolgozva, tehát egyaránt rendelkezésünkre állnak majd az 500-as és a 4 hengeres, 1000 kcm-es gépek. A pályák száma jelentősen gyarapodni fog, most már egy sem marad ki, mind a 16 versenyhelyszín el lesz készítve. Xboxon nyolc játékmód közül választhatunk majd, kérdés, hogy ebből mennyi marad meg a PC-s változatban. Ami valószínű: Stunt, GP, Time trial, Training challenges, Tag, Multiplayer és Single race. Szerencsére nem kell sokat várnunk, hogy mindez kiderüljön: ha minden jól megy, nyáron már kézbe is vehetjük.



F1 2002 - 1977 MOD

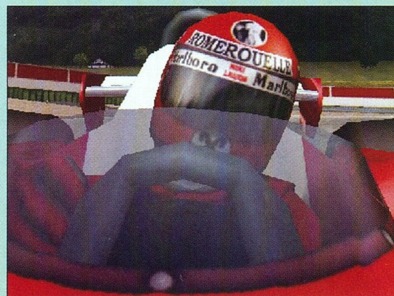


Fejlesztő: SimBin Development Team
Honlap: www.simmods.com

Az F1 2002 széleskörű elfogadottságát mi sem jelzi jobban, minthogy sorra jelennek meg hozzá a magánemberek által készített ingyenes kiegészítések. Ezek közül magasan a legjobb a GT Racing 2002, amelynek a letöltése a 270 megás nagysága miatt a lassabb neteléréssel rendelkezőknek kínszenvedés lehet, de megéri a fáradságot, mert nagyon jó minőségű mod, használatával teljesen új játékot kapunk. Ráadásul azóta is folyamatosan érkeznek hozzá a „hivatalos" újdonságok (autók, pályák, egyéb kiegészítők).



A fejlesztő csapat a www.simmods.com fórumán bejelentette következő munkáját, amely visszatér az alapjáték eredeti témaköréhez, a Formula 1-hez, mégpedig pontosan az 1977-es évhez. Niki Lauda, Clay Regazzoni, Jody Scheckter, Mario Andretti, Carlos Reutemann, James Hunt, Jochen Mass, Emerson Fittipaldi fémjelezte ezt az évet olyan autómárkákkal, mint a Ferrari, a McLaren, vagy a ma már elfeledett Lotus, Wolf, Brabham, Tyrrell, Ligier, Ensign, Shadow, Copersucar, Surtees és Penske. A versenypályák közt is egész sor különlegességet találunk, mint például a dél-afrikai Kyalami, az amerikai Long Beach és Watkins Glen, a svéd Anderstorp, a franciaországi Dijon vagy a japán Fuji. Természetesen a tradicionális helyszínek sem fognak hiányozni: Monte-Carlo, Silverstone, Hockenheim, Monza, összesen 17 jobbnál jobb aszfaltcsík.



A kiegészítő pontos megjelenéséről még nincs hír, de a srácok ezerrel dolgoznak. És ha megint olyan precíz munkát végeznek, mint a GT esetében, akkor újabb különlegességgel leszünk gazdagabbak.

LINE OF SIGHT: VIETNAM

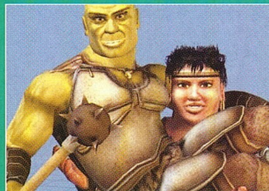
Fejlesztő: nFusion Interactive
Kiadó: Infogrames



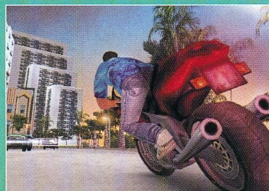
Úgy látszik, ha valamilyen téma egy kicsit felkapottabbá válik, nincs megállás... Ebben a hónapban itt a második Vietnámmal kapcsolatos FPS, amely az Infogrames jóvoltából kerülhet a polcunkra. A Line of Sight: Vietnam is Ázsia fülledt, nedves és liánokkal behálózott részeire kalauzolja el a játékost, hasonló céllal, mint a Men of Valor. Ezúttal egy mesterlövész bőrébe bújva kell majd harcba szállnunk. Azok között a különlegesen képzett mesterlövészek között találjuk magunkat, akik 1968 után kerültek a vietnámi térségbe, hogy támogatást nyújtsanak szárazföldi hadműveletekben résztvevő egységeknek, vagy nagy távolságokból semmisítsenek meg egy-egy célpontot. Legfőbb célunk a tökéletes álca. Ha ezt megvalósítottuk, a folytatás már csak hidegvérünkön és reflexeinken múlik. Saját puskánkon kívül még 10 különböző fegyvert állíthatunk a szolgálatunkba. Küldetéseink helyszínei között szerepel majd a rettegett Shau-völgy is, és lehetőségünk lesz saját küldetések készítésére az erre a célra készített szerkesztő programmal. Természetesen interneten vagy hálózatban is kipróbálhatjuk majd magunkat. Megjelenési dátum még nincs.

RÖVIDEN...

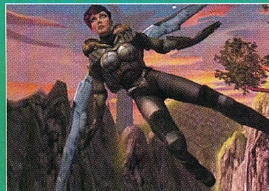
- Újabb magyar csapat tűnt fel a láthatáron. Az eddig rejtőzködő Brainfactor nem is akármilyen szerepjáték készítésére adta a fejét. Természetesen a motion capture technikával is felszerelt stúdióban nem csak a lélegzetelállító grafika lesz a cél, de a nyíregyházi fiúk további részleteket a Witchraftról hivatalosan még nem tettek közzé.



- A Rockstar Games bejelentette a PC-s Grand Theft Auto Vice City hivatalos megjelenési időpontját. A program Amerikában május 13-án, míg Európában 3 nappal később, 16-án jelenik majd meg.



- Új akció-RPG-t jelentett be a Majesco. A taktikai érzékeket is követelő „Black9" Unreal Warfare motorral fut majd, s cselekménye a közeljövőben, 2080-ban játszódik majd.

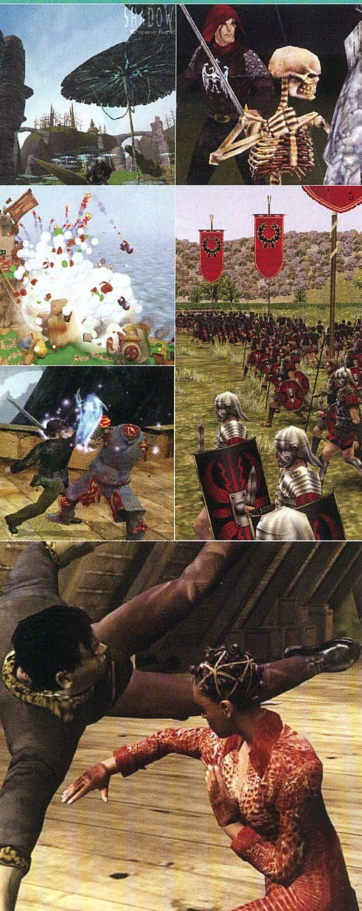


- Az Infogrames ehavi bejelentése a Humvee Assault volt. A játékban egy nagy terepjáró (humvee) volánja mögül kell szembeszállnunk ellenfeleinkkel. A megjelenés időpontja egyelőre ismeretlen.

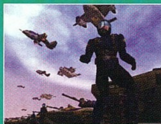


GALÉRIA

Anarchy Online - Shadowlands
Crashday
Dragon Empires
Enter The Matrix
F1 2002 1977 MOD
Fair Strike
Indiana Jones Emperor's Tomb
Indycar Series
Mercedes-Benz World Racing
MotoGp 2
Postal 2
Realms of Torment
Red Faction 2
Rome Total War
Shadowbane
Star Wars Knights of the old Republic
WarCraft 3 Frozen Throne
World of WarCraft
Worms 3
Xenus



BÉTAFIGYELŐ

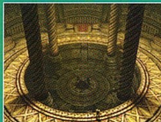


PLANETSIDE

Mire e sorokat olvassátok, már megkezdődött a Sony Online Entertainment készülő online FPS-ének zártkörű, de már külsős bétatesztje! Elvileg később még lehet jelentkezni...

Tervezett megjelenés: 2003. tavasz

Honlap: planetside.station.sony.com



URU: ONLINE AGES BEYOND MYST

Egyelőre még kis létszámú bétateszt (inkább pre-bétának neveznénk) zajlik, de érdemes jelentkezni a honlapon (a lehetőség folyamatosan nyitott). Egyelőre csak azok kezdjenek a tesztelésbe, akiknek nem gond napi több száz mega letöltése.

Tervezett megjelenés: 2003 vége

Honlap: uru.ubi.com



EVE ONLINE

A játék bétatesztje az 5. fázisban van, és a napokban induló 6-ban a tesztelők számát (10000) megduplázzák. Teljesen nyílt bétafázist a fejlesztők nem terveznek.

Tervezett megjelenés: 2003. március vége

Honlap: www.eve-online.com

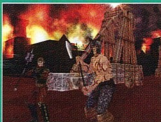


DARK AND LIGHT

Ez a bétateszt még csak „feliratkozási" fázisban van, ezért nem késtetek le semmiről. Ez alapján viszont még kicsit kétséges az idei megjelenés...

Tervezett megjelenés: 2003 vége

Honlap: www.darkandlight.com

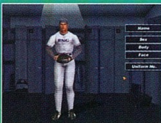


SHADOWBANE

Már nem sok idő van a megjelenésig, de még mindig fogadnak el jelentkezőket a Ubi Soft PvP-re kihegyezett MMORPG-jére...

Tervezett megjelenés: 2003. március 25.

Honlap: www.shadowbane.com



ULTIMATE BASEBALL ONLINE

Ritka kezdeményezés ez az online sportjáték, amelynek alpha tesztjére keresnek jelentkezőket.

Tervezett megjelenés: 2003. nyár

Honlap: www.ultimatebaseballonline.com

THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT!



A 2002 novemberében kiadott Tribunal után újabb kiegészítőt jelentett be a Bethesda. A Bloodmoonban a játékosok Vvardenfellből elhajózva Solstheim jeges szigetére juthatnak majd, ahol a hófedte vidék flóráját és faunáját megismerve titokzatos híreket hallhatnak a vérfarkasokról is...

A döntés, hogy megvéded a helyieket, vagy magad is rettegett fenevaddá válsz, rajtad áll!



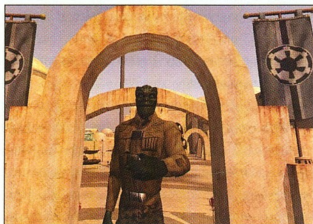
IDEIGLENESEN TÖRÖLT LEHETŐSÉGEK

IDÉZET A FÓRUMRÓL

"El vagyok keseredve. Amikor meghirdették a játékot, a tervekben még több mint 50 bolygó szerepelt. Ez már a múlté. Azt ígérték, a jedi, illetve a sith utat választók különleges képességeket kapnak majd, ez egyelőre szintén nem lesz lehetséges. Nem lehet járművünk sem, szomorú."

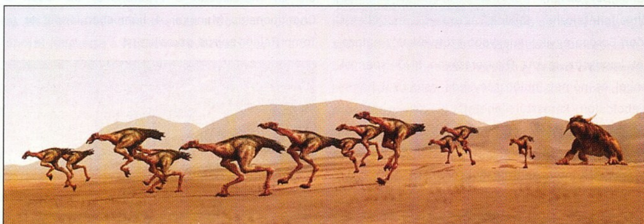
A HÍR. 2003. február 6-án Haden Blackman, a LucasArts producere a Star Wars Galaxies fórumán bejelentette, hogy a 2003. április 15-én megjelenő MMORPG előre meghirdetett lehetőségei közül néhányat törölnek. A terv az, hogy ezeket a lehetőségeket a játékosok csak később, a program megjelenése után 7-8 hónappal kaphatják majd meg.
Most már tehát biztos, hogy ha idén áprilisban játékosokként átlépjük e birodalom határait, nem lehet járművünk, városunk, nem készíthetünk küldetéseket, és egyelőre nem választhatjuk a Sötét jedik útját sem.
A bejelentésben nem esett szó a kiegészítőről, amelyet 5 hónappal az alapprogram kiadása után terveztek megjelentetni.

MÉG LEHETSZ SÖTÉT JEDI. A sötét jedinek készülőknek nem kell elkeseredniük, az ő útjuk szinte biztosnak (bár hosszadalmasnak) látszik. Hiszen mielőtt bárki választhatná ezt az irányt, amúgy is végig kell járnia a "hagyományos" jedivé válás szakaszait. A készítők jelen pillanatban még meg sem tudják mondani, mennyi időbe telhet elérni azt a szintet, amikor a játékos kimondhatja, jedi. Az elsődleges cél tehát ez kell, hogy legyen, és majd később lehet más utat választani...
A sötét jedi karakterrel kapcsolatban elsődlegesen a kiegyensúlyozás gondja merült fel, ami a készítők szerint is nagyon fontos, bár ők úgy gondolják, a játékosok kis százaléka választja majd ezt az utat. (A hozzám érkezett levelek alapján én ebben nem lennék ilyen biztos.)



JÁRMŰVEK, VÁROSOK, MISSZIÓK. Biztatóbb a helyzet a járművek terén, főleg, mert a fejlesztők ezeket veszik listájuk elejére, és a rendszer már most is működik a tesztszervereken, csak rengeteg hibát produkál, valamint szintén gondot jelent a játék kiegyensúlyozottságában. A járműtulajdon valószínűleg meg is marad a tesztszervereken, és amikor már „belőtték", bekerül a hagyományos birodalmakba is.
A második helyen szerepel a tennivalók listáján a városok alapítása, ami talán valóban nem is szükséges a kezdetekben, hiszen ennek a lehetőségnek a kihasználására már nagy, viszonylag tapasztalt közösségre lesz szükség.
A játékosok által készített küldetések az utolsók a sorban (a sötét jedi „karrier" is megelőzi ezeket), de erről csak annyit árultak el, hogy több tucat dolgot szeretnének megvalósítani ezzel a lehetőséggel, ezért valószínű, hogy erre hosszú hónapokat kell még várni.

MERENGÉS... Az online világok állandó része a változás, minden MMO játékos számít arra, hogy a program hétről hétre változik, hiszen például a kiegyensúlyozottság beállítása az egyik legnehezebb feladat. Ez a bejelentés igazából azért volt nagy jelentőségű, mert a SWG pont azokat a lehetőségeket veszíti el egyelőre, amiben többet kínált, mint a vetélytársak. (Ráadásul a házak-falvak létrehozását például éppen most teszik lehetővé a DAoC-ban. És innen már csak kis lépés a zárt, városi közösségek létrehozása...)
A számomra legizgalmasabb részlet, a küldetés adásának lehetősége pont az utolsó helyre szorult, valószínűleg éppen nagysága miatt. Ez az, amit például az EverQuestből legjobban hiányolok, még akkor is, ha Norrath küldetésrendszere már jóval kiegyensúlyozottabb és változatosabb, mint a kezdetekben, nem is szólva arról, hogy 3 év után már az alacsonyszintű karaktereknek is vannak érdemi feladatok.
Érdekesség: A fejlesztők által felállított fontossági sorrend ellenére a hivatalos honlapon (starwarsgalaxies.station.sony.com) már a bejelentést követő napon lehetett szavazni, melyik ideiglenesen törölt lehetőséget szeretnéd, hogy mielőbb megvalósuljon. Kérdés, a válaszaink számítanak-e bármit is a döntésben... ■ LILY





Az Activision összeszövetkezett a világhírű képregény-kiadó **Marvel Comics**szal, és megszerezte az összes Marvel-hős PC-s és konzolos exkluzív játéklicencét, 2009-cel bezárólag. Új képregény-játék bejelentése egyelőre nem történt, de a jól értesültek X-Men, Fantastic Four és Spider-man játékokat jósolnak az idei év végére.

Nagy a kavar a **The Sims Online** háza táján. Múlt hónapban még a gyenge kezdésről számoltunk be, most azonban az a hír, hogy január végére sikerült átlépni a százezres eladott példányszámot, és a nyolcvanezer aktív (értsd: fizető) játékost. A bejelentésre az EA-részvények enyhe emelkedéssel reagáltak, a piac szerint tehát ez jó eredmény, ha el is marad a várakozásoktól. A biztonság kedvéért a kiadó tíz dollárral csökkentette a játék árát, és továbbra is kitart amellett, hogy márciusra elérik a kétszázezer fizető játékost. Bizakodásra adhat okot, hogy a regisztrációjukat visszamondó játékosok aránya csupán 10% körül van, szemben a hasonló játékok esetében szokásos 20-30%-kal.

Bezárta kapuit a **Sunstorm Entertainment**, akik anno '96 táján a Deer Hunterrel megteremtették a vadászjáték, illetve a budgetkategóriás ultrakasszasiker fogalmát. Az idők folyamán leáldozott a vadász-halász-erdőkerülő szimulátorok napja, a sunstormos srácok pedig nem tudtak újítani...

Will Wright, John Carmack, Hironobu 'Final Fantasy' Sakaguchi, Sid Meier és Shigeru 'Nintendo' Miyamoto után az idén **Yu Suzuki**, a Sega sikerei mögött álló géniusz kapta a legrangosabb játékszakmabeli elismerést, az interaktív tudományok és művészetek akadémiájának életműdíját. Az úriember többek között olyan művekkel vívta ki az elismerést, mint a Virtua Fighter, az Out Run vagy a Shenmue.

Csődbe ment a nagy hagyományokra visszatekintő angol fejlesztő/kiadó cég, a **Rage**. Az utóbbi években teljes mellszélességgel konzolokra áttért csapat nevét a Striker vagy az Expendable őrizhette meg a PC-sek emlékezetében. A cég először január közepén kényszerült alkalmazottjainak csaknem felét, 77 embert elbocsátani, majd néhány hét múlva újabb 60-at. Lapzártánkkor mindössze 17 ember maradt a cégnél, amelynek egyik ígéretes projectjét, a Lamborghinit a Microsoft máris átvette. Jelenleg a Bank of Scotland csődbiztosai túrják a cég könyvelését, a villany végső lekapcsolása február végére várható.

A **3DO** ismét a tulaj-vezérigazgató Trip Hawkinstól felvett kölcsönnel próbálja áthidalni pénzügyi nehézségeit. Az egykori Electronic Arts-alapító Trip, aki rendületlenül bízik a cégben, ezúttal 10 millió dollárt dobott be a közösbe.

A **BSA** az olasz rendőrséggel karöltve feltételezhetően Európa egyik legnagyobb szoftverkalóz-hálózatát kapcsolta le. Az Olaszországon kívül spanyol, angol és német földön ténykedő csapattól három weboldalon keresztül lehetett illegálisan másolt programokat, játékokat, filmeket és zenét rendelni, amit aztán a vásárló utánvéttel, postán kapott meg. A BSA szerint a kalózok éves szinten 100 millió Euro értékben károsították meg a világ szoftverkiadóit.

Bajban az **Acclaim**! A kiadó részvény-árfolyama az utolsó negyedéves eredményei (63 millió dolláros forgalom mellett 14 milliós nettó veszteség) nyomán tovább süllyedt. Mivel az Acclaim-papírok ára januárban 30 napon keresztül folyamatosan a bűvös 1 dolláros szint alatt maradt, hivatalos figyelmeztetést kaptak a New York-i tőzsdétől: amennyiben nem sikerül egy hónapon belül feltornászni az árfolyamot, a részvényeket kivonják a börzéről.

A Take 2 újabb fejlesztőt vásárol fel, és nevez át. A célpont ezúttal az olasz **Neo Software**, akik a Max Payne konzolos portjainak elkészítésével tették le a névjegyüket a játékvilágban. A stúdió a felvásárlással Bécsbe költözik, és a Rockstar Vienna nevet kapja – ha jól számolom, ők lesznek a negyedik Rockstar a Take 2 kötelékében.

Az Unreallel és folytatásaival élő legendává lett Epic Games új stúdiót nyitott **Scion Games** néven. Az új csapat egyelőre 10 fejlesztővel kezdte el a munkát, de a létszámot záros határidőn belül a kétszeresére emelik. A csapat vezére Michael Capps, az America's Army vezető fejlesztője, első játékukról pedig az E3-on rántják majd le a leplet; egyelőre csak annyit tudni, hogy Unreal engine-t használ (micsoda meglepetés).

Az **Eidos** időtlen idők óta először ismét pozitív mérleggel zárult negyedévről számolhatott be. Bár konkrét adatok még nincsenek, a cég részvényei a bejelentésre 15%-os emelkedéssel reagáltak. Szép reményekkel tekint a kiadó az elkövetkező hónapok elé is: márciusban a Praetorians, áprilisban a Championship Manager 4, júniusban pedig az új Tomb Raider-epizód érkezik.

Activisionék nem aprózták el, ha már úgyis licencbeszerző körúton voltak, hát betértek a **DreamWorks**höz is, és megszerezték a stúdió következő három egész estés rajzfilmjének játékátirati jogait. A Sharkslayert, az Over the Hedge-et és a Madagascart nemcsak a moziban lesz érdemes figyelni!

Szokásos havi **Vice City**-hírünk következik: a játék három hónappal a premierje után elérte a 4,5 milliós eladott példányszámot. A CNN Money szakértői kiszámolták, hogy a játék által eddig generált bevétel (220 millió dollár) több, mint bármelyik Indiana Jones, Vissza a jövőbe, vagy Mission Impossible-filmé, több, mint az „Elfújta a szél"-é, és most éppen fogadásokat kötnek, hogy vajon mikor fogja utolérni a második Harry Potter filmet.

Az **ION Storm** felvételt hirdetett a teszterdivíziójába. Egy gyors e-maillel azt is kiderítettük, hogy bizony a Deus Ex 2 teszteléséhez keresnek embereket – ezek szerint a DX2 fejlesztése lassan, de biztosan a célegyenesbe fordult!

Újabb játék-filmátirat a láthatáron! Az alany ezúttal a Nintendo egyik húzó neve, a **Metroid Prime** című sci-fi akció, a film készítői pedig az Amerikai Pitével befutott Zide/Perry Entertainment. Lapzárta után érkezett az ide kapcsolódó hír (hm, inkább pletyka, mert hivatalos megerősítést még nem nyert), miszerint az Eidos a Hitman sztorijának filmvászonra viteléről tárgyal Hollywoodban.

A **Wall Street** elemzői szerint 2003 a játékvilágban a nagy felvásárlások és cégösszeolvadások éve lesz. Japánban a Nintendo-Konami-Namco-Temco-Capcom-Sony körből várnak legalább egy-két házasságot, míg Nyugaton az amerikai óriáscégektől (EA, Microsoft, Activision) az európai nagy halak (Infogrames, Vivendi, Eidos, Ubi Soft) bekebelezését.

Egy kis francia belkereskedelem: a Ubi Soft tokkalvonóval megvette a **Nightmare Creatures** akció-horror játék licencét és a harmadik részt készítő teljes csapatot a gyengélkedő Kalisto Entertainmenttől.

Az **Electronic Arts** egészen álomszerű (a konkurencia nézőpontjából persze ehhez a „rém„ előtagot is hozzá kellene tenni) eredményekkel zárta a tavalyi évet. Az elektronikus arcok 2002 utolsó negyedévében 1,23 milliárd dolláros forgalom mellett 250 milliós tiszta nyereséget termeltek, ezzel a független játékkiadó cégek történetében először regisztráltak egymilliárdos forgalmat egyetlen negyedévre (emlékeztetőül: az egymilliárdos éves forgalom álomhatárát is az EA lépte át először, anno '99-ben). A márciusban záródó teljes pénzügyi évre 2,5 milliárd forgalmat és 420-460 millió közötti nyereséget várnak. A tavalyi évben 22 EA-játék érte el világszerte az egymilliós eladott példányszámot, ebből 4 csak az európai eladásokat tekintve is „milliomos" lett.

„Végtelen történet" alcímet viselő szappanoperánk újabb fejezete következik a **Vivendi Universal** Games eladásáról. Miután a múlt hónapban az Activisionnel hozták hírbe, most belső források újra a Microsoftot emlegetik, mint a legesélyesebb vásárlót. Talán jelenthet valamit, hogy az illetékesek az eddigi heves tagadás helyett az egyszerű „no comment"-tel intézték el az erre irányuló kérdéseket.

Az **Infogrames**, az UT2003 eladásainak és az Unreal 2 előrendeléseinek hála, kezdi újra látni a fényt az alagút végén: az elmúlt fél évben 500 millió eurós forgalmat bonyolító cég sorsa most a tavasszal debütáló Enter the Matrix kezében van: ha az bejön, hosszú időre helyrerázhatja a cég anyagi helyzetét, de ha nem...

Egy norvég országgyűlési képviselőt rajtakaptak, amint a PDA-ján űr-akciójátékkal játszik. Ez persze még nem lenne hír, azonban a derék honatyát a parlament ülésén, az Afganisztánba küldendő norvég ENSZ-békefenntartók körüli vita alatt leste meg egy szemfüles kamera, és közvetítette a nemzeti tévében hét hosszú percen keresztül. **Trond Helleland** konzervatív szenátor azonnal visszaadta a mandátumát, ahogy kitört a botrány.

Az eleddig PC-n csak budget kategóriás játékairól ismert, és főleg Gameboyon nyomuló **Jaleco Entertainment** új, titkos projektjéhez nem kisebb neveket szerződtetett, mint a Millar testvérpárt. Chris és Ron Millar a kezdetektől a Blizzard kötelékét erősítette grafikus-designeri, illetve produceri minőségben. Chris a StarCraft: Ghost projektvezetői székét, míg Ron a WarCraft III kiegészítőjének designolását hagyta ott az ajánlat kedvéért.

Rövidesen az **Európai Bizottság** elé kerül az a törvénytervezet, amelyik egységesíti az EU területén a szoftverkalózkodás megítélését és büntetését. A tervezet az üzletszerű kalózkodást magas pénzbírsággal és börtönnel sújtaná, de továbbra sem minősíti bűncselekménynek a magáncélú másolást, illetve a zenék letöltését az Internetről.

A **gonegold.com** játék-híroldal (ahogy a neve is mutatja, a játékok aranylemezre kerülésének bejelentésére specializálódott) negyedik születésnapja alkalmából kis összegzést készített az elmúlt évek játékfelhozataláról. Az érdekesebb eredmények: '99 óta az évente megjelenő játékok száma kis mértékben csökkent (300-ról 256-ra), ezen belül az „eredeti" játékok aránya kétharmadról a felére esett, a folytatások, kiegészítő lemezek és különleges kiadások pedig egyharmadról szintén 50%-ra emelték a részesedésüket. Az egyes játékkategóriák között, ahogy négy éve, úgy most is a stratégia és az akció viszi a prímet, a megjelenő játékok majd' kétharmada ide sorolható; jól tartják magukat az RPG-k és a kalandjátékok, a szimulátorok és a sportjátékok száma viszont drámaian visszaesett (harmadára, illetve felére). Feltartóztathatatlanul törnek fel az online játékok, az ilyen megjelenések száma '99 óta a négyszeresére emelkedett.

ITT A PHILOS,

Az utóbbi időkben a szerkesztőségünkbe érkező kérdéshegyek között egyre többször bukkan fel a Philos hogylétét firtató érdeklődés, általában olyan formában, hogy „Igaz-e, hogy... (és itt valami hajmeresztő „tuti biztos" értesülés következik). Tiszta vizet a pohárba! – tűztük ki magunk elé a célt, és felkutattuk kis hazánk valamikor vezetőnek kikiáltott játékfejlesztő cégét, ahol maga a nagyfőnök, Zámbó Viktor válaszolt – itt-ott kissé agresszívnek tűnő – kérdéseinkre.

Gamer: Hello, köszönöm, hogy vállalkoztál az interjúra. Először is mondj néhány szót magadról: ki vagy Te a Philosnál, mivel foglalkozol? ZV: Szia, köszönöm a lehetőséget az interjúra. A Philos Entertainment Rt alapító részvényese és az igazgatóságának tagja vagyok. A társaság operatív vezetését láttam el az elmúlt évben. Előtte a stratégiai és fejlesztési területek tartoztak hozzám.

Gamer: A 2001-es évben többet lehetett hallani a Philosról, mint az összes többi magyar fejlesztőcégről összesen. Milliódolláros befektető, motion capture rendszer-vásárlás, hatalmas várakozások az Alcatraz és az Imperium Galactica III körül - úgy tűnt, hogy igazi sikertörténet, a „Nagy Kelet-Európai Kiugrás" tanúi vagyunk. Aztán 2002-ben mintha az egészet elvágták volna. A karácsonyra beígért játékok nem jelentek meg, a legvadabb pletykák keltek szárnyra csődről és tömeges elbocsátásokról, egy ideje már a cég honlapja sem üzemel... Összefoglalnád, mi történt? ZV: A Philos Rt. 2001-es éve valóban nagyon lendületes volt, a cég szépen fejlődött, és a fejlesztett játékok is jók voltak. A Philos 2001-ben elkészített egy 8 részt tartalmazó oktató játékot (TIM7) a német piacra, és szerződést kötött a német CDV kiadóval az Alcatraz és az IG3 kifejlesztésére. A fejlesztés alatt 3-6 hónap csúszást halmoztunk fel. Igazán odafigyeltünk arra, hogy semmit se nagyoljunk el és csapjunk össze – ebből adódott a csúszás. Fontos volt számunkra, hogy a játékok, amelyeket elkészítünk, jól tervezettek és magas színvonalúak legyenek. A kiadóval viszont konfliktusunk támadt 2001 év vége felé – és ez a mai napig nem rendeződött.

A játékfejlesztői piacon az az üzleti modell általános, hogy magas részesedés ellenében a játékok fejlesztését a kiadók finanszírozzák. A Philos Rt. tőkéje elégséges volt ahhoz, hogy a fejlesztéshez szükséges eszközöket, berendezéseket meg tudja vásárolni – de a játékok kifejlesztéséhez ennél lényegesen nagyobb tőkére van szükség, ezért mi is kiadói finanszírozással terveztünk. A CDV 2001 év végére felfüggesztette a játékok finanszírozását – így a Philos Rt is felfüggeszteni kényszerült ezek fejlesztését. Sok fejlesztőnek, alvállalkozónak is megszűnt így a munkalehetősége. Emiatt terjedtek el az általad is említett pletykák.

Gamer: Miben látod az okait a Philos mélyrepülésének? ZV: Ami történt, az nem volt jó sem a játékokat váróknak, sem a CDV-nek és persze a Philos Rt.-nek sem. Két jó játék jelentős csúszással kerülhet csak piacra. Azt hiszem, nem sikerült a kiadóval közös nevezőre jutnunk abban, mit is szeretnénk. Mi jó játékokat szeretnénk fejleszteni – a kiadó inkább gyorsan szerette volna akármilyen játékot.

Úgy döntöttünk, hogy saját erőből is fejlesztjük a játékokat annak ellenére, hogy ez a kiadó feladata. Megfordult a mérleg, a Philos Rt. jóval többet invesztált mindkét játékba, mint a kiadó. Ez a helyzet felborította a szerződések garanciális rendszerét – és néhány ember személyes érdeke furcsa üzleti lépésekre adott lehetőséget mind a kiadónál, mind a Philos Rt. berkein belül.

Nehezen lehet kiigazodni azon, mi is történt a CDV-vel, a mai napig nem látom tisztán, mi vezette a kiadót erre a döntésre. Személyes véleményem, hogy a kiadó a játékokat be szerette volna fejezni, de ehhez kevésbé erős, olcsóbb, hajlékonyabb partnert kívánt szerezni. A Philos Rt. fizetésképtelenné válásával a félkész játékok jogait a kiadó a szerződések alapján könnyen megszerezhette volna.

Gamer: Igaz-e a hír, hogy a Philos többhavi bérrel tartozik az alkalmazottainak (a pletykák sokszázezres, sőt milliós tartozásokról szólnak)? Mikor és miből tervezi ezt a cég kifizetni? ZV: A Philos Rt.-nek nincs tartozása sem az alkalmazottak, sem más szállító felé. Többen sérelmezték, hogy a biztosnak tekintett megrendelő nem tud további megbízásokat adni, ez adott alapot ezeknek a híreknek. Ennek mi sem örültünk, hiszen

HOL A PHILOS?

KODAK 400NC

egy nagyon értékes fejlesztő csapatot tudtunk építeni, amely a projektek leállításával visszaépült.

Gamer: 25-30 fejlesztőről tud a népi folklór, akik a 2002-es évben hagyták el a Philost, és helyezkedtek el más magyar játékkészítő cégnél. Kb. ugyanennyi azoknak a száma, akik kiléptek, és azóta eltűntek a szakmából, és megint ugyanennyi ember dolgozik a mai napig a Philosnál. Mit gondolsz arról a pletykáról, amely szerint csak azok a – gyengébb képességű - emberek maradtak a Philosnál, akik egyetlen más cégnek sem kellettek, és nem tudtak máshol elhelyezkedni? ZV: Nagyon erős csapat dolgozott a Philosban 2002 év elején és 2002 év végén is. A lényeges különbség a létszámban és nem a minőségben mutatkozik.

Gamer: Az Alcatraz, úgy számolom, immár három éve készül. Mikor fog végül megjelenni, és - mivel ha jól tudom, négyszer lett teljesen újratervezve - milyen játék is lesz? És ki fogja kiadni? A különféle internetes áruházak listáin legalább három kiadó neve alatt láttam már a játékot... ZV: A Philos és a CDV között az Alcatraz játék kiadásáról szóló szerződés megszűnt, így az eredetileg tervezett Alcatraz játék sajnos nem fog megjelenni. A játék áttervezve, más néven és más kiadónál fog megjelenni idén tavasszal, és már van játszható verziója is.

Gamer: Milyen eladási eredményeket vársz az Alcatraztól? Hány példányban kellene elfogynia ahhoz, hogy a fejlesztés nyereséges legyen? ZV: A CDV is optimista volt, és a játék mostani kiadója is sokat vár tőle. Mi nagyon örülünk, ha végül ennyi hányattatás után piacra kerül. Egy játék 100000 eladott példány felett már nyereséges lehet, ennél nagyobb példányszámot várunk.

Gamer: Lesz magyar verzió az Alcatrazból? ZV: Igen, lesz magyar verzió. A hazai kiadásáról már folynak a kereskedelmi tárgyalások. Várhatóan a nemzetközi kiadással egy időben a magyar verzió is piacra kerül.

Gamer: Térjünk át a másik, talán még nagyobb viharokat kavart Philos-projekthez, az IG3-hoz. A neten azt lehet olvasni, hogy az IG3 fejlesztője a Mithis Games, akik a Philos berkein belül fejlesztették a játékot, majd kiléptek, és új céget alapítottak. Hogy is van ez? Hogyan tudták magukkal vinni a projektet az új cégbe? Miért és hogyan történt ez az egész válás? ZV: Úgy gondolom, a Mithis megalakulásának körülményeiről leginkább a Mithis hivatott nyilatkozni. Minden jogi vita és gazdasági érdek felett leginkább azt szeretnénk, ha az IG3 is minél hamarabb piacra kerülne, és játszhatnánk végre ezzel a játékkal. A döntés a CDV kezében van!

Gamer: Volt még egy Philos-projekt, amelyet bejelentettetek, mutattatok róla néhány igencsak ígéretes screenshotot, aztán azóta nem tudni róla semmit: ez a Paparazzi! című lesifotós-játék. Mi van ezzel a nagyon jópofának ígérkező játékkal? ZV: Nagyon várjuk már, hogy a Paparazzi! fejlesztése teljes erővel elkezdődhessen. Rengeteg ötletünk gyűlt össze, alig várjuk, hogy megvalósíthassuk. Terveink szerint a Paparazzi 2004 év végére kerülhet piacra.

Gamer: Egy személyes kérdés: megérte-e neked (akár anyagilag, akár emberileg) az az idő, pénz és energia, amit eddig a Philosba öltél? Mi számodra a legfőbb tanulsága a Philos eddigi történetének? ZV: A Philos Rt. pénzügyi adatai jelenleg nem örvendeztetik a részvényeseket. A cégek életében vannak nehezebb és sikeresebb szakaszok. Sikerült a 2002-es év nehézségeit átvészelnünk, és minden alapot megteremtettünk arra, hogy idén sikeres évet zárjunk. Nem szeretnék túl hamar általános véleményt formálni, hiszen még csak most kezdtük...

Gamer: Melyek a tervek a jövőre, az Alcatraz utáni időkre nézve? Van már esetleg valami új projekt, esetleg a konzolok felé kacsintgat a cég? ZV: Említettem, hogy a következő PC-s projektünk a Paparazzi!. Ezen felül sikerült a Philosnak jóváhagyatnia a Sonyval az Alcatraz PS2 verziójának elkészítését is – így egy partnercéggel együttműködve elkezdődött ennek fejlesztése is. Örülünk ennek, sok munka vár ránk ebben az évben is.

Gamer: Akkor nem is tartalak fel tovább, további jó munkát és sok sikert – köszönöm az interjút! ZV: Én köszönöm a lehetőséget. HANCU

> **Fejlesztő:** Cyan Worlds > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** uru.ubi.com

URU: ONLINE AGES BEYOND

Az online játszható világok száma napról napra nő, egyre nehezebb újat kitalálni, és túlszárnyalni a már meglévő, igencsak népszerű birodalmak vonzását. Így az MMO fejlesztések között egyértelműen előnyt élveznek a biztos múltra alapozó (EverQuest II), és a már megismert, megszeretett világokat kínáló címek (Star Wars Galaxies, World of WarCraft). Ez utóbbiak sorába tartozik a Cyan Worlds műhelyében készülő Uru: Online Ages Beyond Myst is, amely ráadásul bátran elrugaszkodik a bevált receptektől, és saját hagyományaira alapozva új stílust alkot. E készülő program zártkörű bétatesztjében van szerencsém nap, mint nap részt venni, így szeretném tapasztalataimat megosztani veletek...

URU AZAZ TE VAGY TE. Bevallom, van mit bővítenem a kalandjátékok során szerzett tapasztalataimon, de az online szerepjátékok világának felfedezésében becsületesen és aktívan részt veszek, ezért nagyon kíváncsi voltam, hogyan is születik multiplayer birodalommá egy ilyen legendás játék... El sem tudtam képzelni ilyesfajta közösségi kalandjáték kivitelezését.

A MO-ban nincs karaktergenerálás, mindössze a kinézetedet választhatod meg. Nincs is rá szükség, mert szó sincs szerepjátékszerű fejlődésről (nincsenek tapasztalati pontok, szintek, alaptulajdonságok), tulajdonképpen te vagy te (URU – azaz You are You).

A későbbiekben több szinten megadhatod majd, milyen viszonyba akarsz kerülni játékostársaiddal, de jelenleg erre még nincs lehetőség.

Alapban nincs feladatod, belecsöppensz egy világba, ahol meg kell találnod a helyedet (szó szerint, tehát míg az első „fejezetet" nem teljesíted, otthonod sincs). A „próba", azaz D'ni megtalálása után következhet a világ felfedezése. Ez egyelőre végtelen bolyongásból áll csodaszép helyszíneken. Más játékosokkal ritkán futottam össze, de még nem is vagyunk sokan, ez tény. Az első „szomszédom" meg is lepett, hiszen amikor találkoztam vele a néptelen városban – különös vibrálást vettem észre az egyik falszakaszon, s itt láttam meg őt – megszólítottam, de egy ideig nem kaptam választ, majd később elkezdett dőlni belőle a szó. Igen ám, de ez nem szöveges üzenet formájában, hanem valós hanggal, amit egyelőre nem lehet feliratozni (remélem, a végleges verzióban majd igen, mert az NPC-k is így beszélnek, és bizony nehéz őket megérteni, viszont nem ismétlik meg mondókájukat, hiába mész hozzájuk újra vissza). Így aztán szegény fickót beépített



elemnek néztem, s mivel nem értettem, mit karattyol, otthagytam, ám ő később üzenet segítségével megtalált, mert az egyik feladathoz segítségre volt szüksége...

D'NI, A MEGÚJULÓ VILÁG. Egyelőre a játék még csak nyomokban hordozza a végső elképzeléseket,

> **CYAN WORLDS**

A céget két testvér (Rand és Robyn Miller) alapította 1987-ben. 1991-ben kezdtek el dolgozni a Mysten, amely 1993-ban meg is jelent, majd 1997-re a folytatás (Riven) is elkészült. A játék világa köré valóságos kultusz nőtt, és óriási rajongótábor vette körül a csapatot. Ezt jól mutatják az eladási adatok is, hiszen a Myst első két része csaknem 12 millió példányban kelt el. A harmadik részt (Myst III: Exile) viszont nem ők készítették el (hanem a Presto Studios), és ez korántsem volt olyan sikeres, mint elődei. Nem csoda hát, hogy a Ubi Soft a Cyannal kötött 5 éves szerződést, és a csapat nem is dolgozik máson, mint a Myst IV-en (info még nincs, csak bejelentés) és az online világon...



MYST ONLINE KRONOLÓGIA

2000. január 14. Rand Miller bejelenti, hogy készül a Myst online, ami nem a Myst és a Riven következő fejezete, hanem e világra alapuló online kaland lesz, és a megjelenítéshez a Headspin Technologies' 3D motorját használják majd. Több részletet nem árul el, megengedi magának a „hallgatás luxusát".

2002. május 23. Az E3-on már nem titkolóznak ennyire: kiderül, a MO egy határok nélküli Myst lesz, ahol a központban a játékélmény és a felfedezés lesz, kaland, melyben szükség esetén együttműködhetünk társainkkal, és minden hónapban új kort adnak majd a programhoz, amely egyébként is napról napra változik majd.

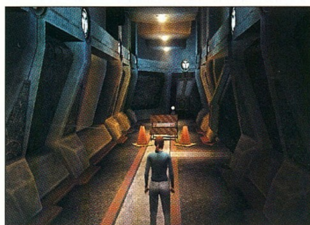
2002. október 8. A Ubi Soft és a Cyan megállapodást köt, hogy legalább még öt évig együttműködnek, tehát 2008-ig a két cég közösen készíti és adja ki majd a Myst sorozat következő tagjait (ez aktuálisan a Myst online és a Myst IV).

2003. január 8. Bejelentik a játék új nevét (Uru: Online Ages Beyond Myst), és jelentkezőket keresnek a játék zártkörű bétatesztjéhez. Ekkor már szó esik a valósidejű kommunikációról és arról is, hogy mindenki saját avatárjaként jelenik meg D'ni világában.

RIVÁLISOK

Mit is mondhatnék - átnézve az összes fejlesztést és bejelentést, világszerte több mint 60 MMO program készül. Mégis, ezek egyike sem hasonlít a Myst online koncepciójára, sokkal inkább másolják a napjainkban is sikeres elődöket (EverQuest, Dark Age of Camelot). Így ha a Cyan Worlds meg tudja valósítani elképzeléseit, és a még homályos pontokat is ügyesen oldja meg, akkor új típusú és etalont teremtő MMO-t hozhat létre, az örökké változó, megunhatatlan, közösségi kalandjátékot. Kívánom, hogy így legyen!

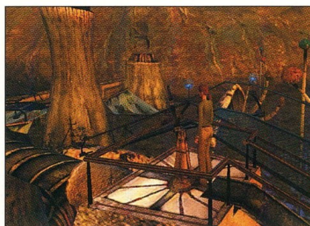




nagyon képlékeny állapotban van. Minden újabb terület feltárása után többtízmegás „patch" érkezik (a jelenlegi méret már 2 gigához közelít), így a tesztelés igen lassú.

Maga a világ viszont elképesztően gyönyörű és vonzó, még magányos felfedezők számára is. Rand Miller szerint a játékosok nagy részének fontosabb, hogy estéről estére új kihívásokat találjanak, mint az, hogy több ezer emberrel legyenek egyszerre a világban - bőven elég néhány társsal, baráttal felfedezni. Végül is ebben van valami, a kalandjátékosok számára nincs is szükség 60-100 fős eseményekre, bár ennek is megvan a maga varázsa, nekem elhihetitek.

E kisebb népesség hatására azonban e gyönyörű játék gyönyörűen megy nagy felbontásban, a legrészletesebb grafikai beállításokkal is, pedig még nincs is kész.



A végleges verzióban számos mini-játék és puzzle lesz, valamint a karakterek számára lesz fejlődési lehetőség, még ha nem is gyűjthetnek szinteket, képességpontokat vagy pénzt.

A MESSZESÉG HOMÁLYA... ...övezi még, mi lesz ebből. Számos kérdés még megválaszolatlanul hever a fejlesztői fórumokon. Kicsit zavaros, hogyha például néhányan belekezdenek valamelyik feladat (rejtvény) teljesítésébe, mi történik, ha odaérkeznek, sőt, belepiszkálnak mások is (ha beleavatkozhatnak egyáltalán).

A célok jók, a fejlesztők és a tesztelők lelkesek, a látvány már most tökéletes, reméljük, nem lesz baj, és a Myst szerelmesei hosszú időre boldogok lesznek (bár még mindig kérdés, mennyiért...). ■ LILY

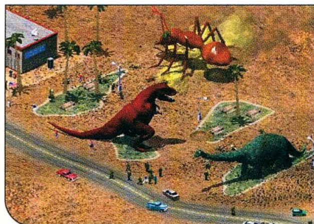
> **Fejlesztő:** Octopus Motor > **Kiadó:** Octopus Motor > **Web:** www.theycamefromhollywood.com

THEY COME FROM HOLLYWOOD

Divatba jött a gagyi. Félre ne értsetek, ezt most nem afféle kultúrsznob siránkozásként mondom, arról a gagyiról beszélek, aminek a rajongói tisztában vannak annak „művészi értékével", és éppen az „annyira rossz, hogy az már jó" elve miatt bálványozzák. Uhrin Benekek, Szalacsi Sándor, a nyolcvanas évek reklámfilmjei... tetszik már kapizsgálni? Ugyanez a jelenség megvan a nagy halászlé túloldalán is, csak persze az amerikaiak, mint mindent, úgy ezt a sportot is sokkal nagyobban és sokkal elborultabb módon űzik. Ennek jeles példája az alant beharangozandó játék is, amely az ötvenes évek B-kategóriás sci-fi katasztrófafilmjeit varázsolja a monitorokra.

GODZILLA A MECHAGODZILLA ELLEN. Ha valakinek a „jön a nagyon gagyi szörny, és mindent elpusztít" sablon nem keltené fel az érdeklődését, mindjárt itt az elején elárulom, mi a nagy csavar a játékban: ezúttal nem a világot megmentő hősöket, hanem a sötétfekete gonoszt, a városokat eltaposó Godzillákat, marslakókat és mutáns ízeltlábúakat kell irányítanunk. Végre egy kis változatosság (jelentkezzen, aki a Tom és Jerryben nem drukkolt legalább néha a szerencsétlen macskának...)! Szóval adott tíz mozitörténelmi szörnyeteg és az USA hét nagyvárosa Los Angelestől Chicagón át New Yorkig, utóbbiban gondosan elkerülve a WTC-tornyoknak még a környékét is. Feladatunk, hogy a szörnyekkel isa, pur és homou állagúvá silányítsuk a metropoliszokat. A felhőtlen pusztítás persze nem tetszik a honpolgároknak, akik tűzzel-vassal, vagy Apache helikopterekkel és F15-ösökkel próbálnak gátat vetni a rombolásnak attól függően, hogy melyik korban játszunk a játék kínálta négyből. Végül ebből az egészből vidám real-time taktikai játék kerekedik, amelyben vadul törünk-zúzunk, és próbáljuk az adott pálya célját teljesíteni (egy bizonyos személy elfogyasztása vacsira, meghatározott összegnyi kár okozása a város ingatlanvagyonában, vagy egyszerűen csak a túlélés).

Az energiánkat a derék városlakók megevésével pótolhatjuk, de a lényeg nem is ez, hanem hogy mindent, de mindent a földdel tehetünk egyenlővé, ahogy azt a legrosszabb katasztrófafilmekben láthattuk. Külön bónusz jár a turistalátványosságok (a domboldalba épített Hollywood-felirat, a Golden Gate, a Fehér Ház meg ilyenek) szétveréséért. Két küldetés között a pusztításért kapott tapasztalati pontból tápolhatjuk a szörnyikénket új, még gyilkosabb fegyverekkel, páncélvastagítással és hasonló jókkal.





> **FOLT. KOV.**

A B-kategóriás szörnyfilmek közös ismertetőjele (amit mára Hollywood minden filmműfajra értelmezve általánosított), hogy a nullától kicsit is nagyobb siker esetén máris kilószámra készülnek a folytatások, a világot fenyegető rém meghökkentő dramaturgiai bakugrásokkal tér vissza újra és újra a pusztulásból egyenesen a filmvászonra. A They came from Hollywood ebben is méltó folytatása a „régi nagyoknak". Bár már többször elhalasztották a megjelenés dátumát (a készítők mostanában már csak annyit mondanak, hogy „pár nappal a Duke Nukem Forever előtt"), de a mai napig nem kevesebb, mint három (!) folytatást jelentettek be. A Son of TCFH-ben a szörnyek kimerészkednek Amerikából, és a Tokió-Párizs-London-Berlin-Moszva vonalon folytatják a városok porig rombolását. A Revenge of TCFH már tiszta sci-fi, amelyben az emberek sajátjaik ellen fordítják a szörnyeket (idegen bolygók idegen városaira vár a pusztulás), majd a Back to TCFH-ban időutazásra nyílik lehetőségünk, az ókori Rómát, és Kínát, a középkori Franciaországot, a viktoriánus Angliát, valamint a Vadnyugatot látogathatjuk meg.

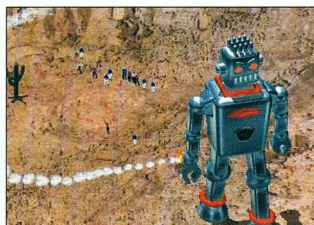
REFERENCIA

Az Octopus Motor kétfős „csapata" (civilben szörnyfilm-rajongó házaspár) ebben a formában ugyan még nem adott ki játékot, teljesen tapasztalatlannak azonban nem nevezhetők. A programozó Lars a Spectrum Holobyte kötelékében olyan szimulátorklasszikusokon dolgozott, mint a Falcon 3, a Stunt Driver és a Flight of the Intruder, később a Maxis berkeiben a Sim Ant és a Sim Earth viselte a keze nyomát, az utóbbi években pedig a Disney-nél tevékenykedett. A grafikus Sparky a webdesign világából érkezett, ő többek között a sokszoros díjnyertes humor-site, a phobe.com alkotója. A játékszakma sem teljesen idegen számára, éveket töltött sportjátékok fejlesztésével az Európában ugyan teljesen ismeretlen, de Amerikában szépen prosperáló Microleague cégnél.



SZÖRNYEK ÉVADJA. A főszereplő rémségek egytől egyig Harold Haxton, B- (vagy talán inkább ZS-) kategóriás szörnyfilmjeiből lépnek át a monitorra, ő egyébként Ed Wood mellett a negyvenes-ötvenes évek leghíresebb „kis kaliberű" filmrendezője volt, '49 és '69 között 17 rettenetesen rossz, de mára kultusz-státuszba emelkedett szörnyfilmet írt és rendezett, sőt, néha az operatőr is ő volt. A játékban irányíthatunk nukleáris tarajos gőtét, marslakókat, a hírhedt 52 láb magas nőt (idézet: „ugye ebbe a ruhában nem tűnik túl nagynak a fenekem...?"), mutáns húsevő növényeket, vagy az egyenesen az Uránuszról érkezett, „A Nyál" fedőnéven futó izét (sőt, a bónusz pályán a San Franciscót széttaposó húsz méteres Mikulást is).





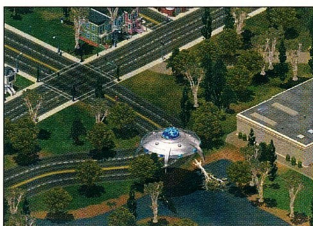
Külön érdekesség, hogy a TCFH kihasználja a jobbára csak ütődött japán konzoljátékok által használt dance-padet: ez egy lepedő-szerű valami, amelyen nyomásérzékeny szenzorok figyelik, hogy a játékos hová lép, és továbbítják ezt a program felé. Ezáltal vad szteppelés árán különösen kreatív módon taposhatjuk szanaszét a járókelőket.

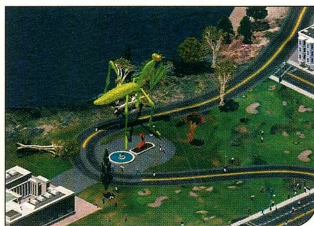
A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEGEK. Hát kérem, elég a képekre nézni, és már láthatjuk: ami előnyt a játék a szörnyetegek oldalán felhalmozott, azt bizony szépség terén jócskán elveszíti. Felesleges finomkodni, a TCFH grafikailag igencsak a nyugdíjkorhatár körül jár, lassan a neten futó Javás játékok jobban néznek ki ennél (ha valamelyik kép úgy-ahogy jól néz ki, az render). Technikailag a „2D-s, sprite-os, izometrikus" jelzők kívánkoznak elő, úgy egyébként meg a „sivár" és a „kopottas" – de végső soron ez is a védjegye volt a játékot ihlető filmeknek, és különben is, ne várjunk csodát kétemberes (egy programozó-animátor, és egy grafikus-designer) csapattól. Amit viszont várhatunk, az a szórakoztató, humoros, könnyed játékmenet, és egy kis kizökkenés az RTS-sablonokból. Ráadásul a készítők a kiadók-disztribútorok-kereskedők láncát kikerülve önerőből, a neten terjesztik majd a játékot, így vélhetőleg kellemesen alacsony árat kell fizetnünk egy kiadós godzilláskodásért. ■ **HANCU**

SZÖRNYEK HOLLYWOODBÓL

Nagyjából amióta mozgókép van, léteznek a különféle szörny-, invázió- és világvége-katasztrófafilmek. A szörnyfilm műfaját 1933-ban a klasszikus King Kong tette népszerűvé, kultuszstátuszba pedig az ötvenes években a japán Godzilla-filmekkel került. Amerikában a negyvenes-ötvenes évek sci-fi filmtermése szinte kizárólag katasztrófafilmekből állt, amelyekben hol szörnyetegek, hol gonosz földönkívüliek igázták le a Földet. A nem is titkoltan a kommunista inváziótól való rettegésre, mint amerikai népbetegségre rájátszó filmek gyakran nagyon alacsony költségvetéssel készültek, és igencsak megmosolyogtató díszletekkel és trükkökkel operáltak (magyar verzióban lásd: Pirx kapitány kalandjai). A kilencvenes években aztán a nosztalgiahullám ismét népszerűvé tette a már a maguk idejében is inkább komikusnak, mint ijesztőnek tűnő szörnyetegeket, így az utóbbi években a stílusból készült paródia (Támad a Mars!) és csillogó-villogó újrafeldolgozás (Godzilla) is.









Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem kicsit olyan érésem van, hogy a WarCraft III, az Age of Mythology és most, a Generals után már szinte nem is érdemes a többi fejlesztőnek RTS-t készítenie. Ez a három program a maguk fantasy, háborús és mitológiai hátterével egyszerűen maga a tökély, nehezen tudok a mostani technológiai háttérrel szebb vagy hangulatosabb játékokat elképzelni, ha pedig nem tudnak náluk jobbat fejleszteni, minek hozzájuk képest dögunalmas játékokkal vesződni?

No, azért a játékfejlődés/fejlesztés nem áll le, hisz már annyiszor hittük azt, hogy innen már nincs is hova előrelépni, továbbra is jelennek meg RTS-ek, de igencsak nagy fába vágja a fejszéjét, aki a Blizzard vagy az EA Games programjait akarja akár csak megközelíteni is. A stratégiai játékokon belül azonban igen sok típus létezik, számos kategóriában pedig még hatalmas betöltendő űr tátong – no meg e fejlesztők amúgy sincsenek híján az extrém ötleteknek sem, elég, ha csak a mostani számban tesztelt Impossible Creaturesre gondolunk. Klasszikus, történelmi RTS-ekkel például egyáltalán nem vagyunk elkényeztetve mostanában. Az Age of Empires 3 elkészítése egyelőre még csak tervszerűen létezik, és ebben a kategóriában nem jelent meg igazán kiemelkedő darab az elmúlt egy-két évben. Ezt a tarthatatlan állapotot kívánja megszüntetni a senki földjén, azaz Amerikában játszódó No Man's Land, mely az újvilág háromszáz évét mutatja be. A sokat ígérő beharangozás – hat játszható nép, rengeteg különleges egység, vasútépítési lehetőség stb. –, no meg az impozáns grafika – amelyet mozgás közben is megcsodálhattok a két számmal korábbi CD-mellékleten – arra ösztönzött, hogy kicsit jobban utánajárjunk a játéknak. Sikerült – tudtommal nekünk először –, mikrofon-, illetve e-mailvégre kapnunk a játék egyik vezető fejlesztőjét, és ha már így esett, alaposan kifaggattuk.

Hello Miliene, mutatkozz be, kérlek, a Gamer olvasóinak! Hi Greg, hogyne! Milene Rijecken vagyok, a németországi Karlsruhéban székelő Related Designs vezető-programozója.



Hogy jött az ötlet, hogy Észak-Amerikában játszódó történelmi, valós idejű stratégiai játékot készítsetek? Számos felejthető próbálkozással találkoztunk, melyek megpróbálták monitorunkra varázsolni a vadnyugat hangulatát. Mi különbözteti meg a No Man's Landet ezektől? A fejlesztőcsapatot nagyon érdeklik a történelmi hátterű RTS-ek. Az első komolyabb ilyen jellegű programunk, az America – No Peace Beyond Line is ezt az érát választotta témájául. A No Man's Land az amerikai kontinens háromszáz évét öleli fel, a konkvisztádoroktól egészen a nagy vasútépítésekig. Az eddig megjelent hasonló témájú játékokkal ellentétben az egyes hadjáratok összefüggő történetet mesélnek el, hősökkel és gazemberekkel, meglepő, fordulatos történettel és szórakoztató küldetésekkel. A történelem csak a játék hátterét adja, a történetek teljes mértékben kitalálták. Olyan filmek ihlettek meg minket, mint a Farkasokkal Táncoló, az Utolsó Mohikán, vagy a Hazafi. A NML lesz az első történelmi jellegű RTS, mely olyan, teljesen 3D-s grafikus motort használ, amelyikben a kamera teljesen szabadon forgatható, és amelyik segítségével tetszés szerint zoomolhatunk.

A játékban a hagyományokhoz híven erős építkezési, illetve városmenedzselési elemek is helyt kapnak. Milyen különleges épületekkel találkozhatunk majd? Milyen fontosabb feladatokat kell ellátnunk a város polgármestereként? Az építkezési és nyersanyagbányászati rendszer nem túl összetett. A gazdasági rendszer alapvetően három alapanyag – fa, arany, kaja – beszerzésére épül, amelyeket a hagyományos módon, munkásokkal termelhetünk, például farmok megmunkálásával. Mind a hat népnek hozzávetőlegesen tizennégy felhúzható épülettípusa lesz, de ezek közül a legtöbből elegendő csak egyet megépíteni, egy kis vadnyugati faluban a valóságban sem volt szükség öt kocsmára. Az NML játékmenete a klasszikus RTS játékokhoz, mint mondjuk az Age of Empires, hasonlítható leginkább – így mind a kezdők, mind a stílus rajongói hamar belerázódnak majd a játékba. Ezenfelül a NML-ben számos olyan elem található, amilyent az eddig megjelent RTS-ekben még soha nem láthattunk (lásd lejjebb)!

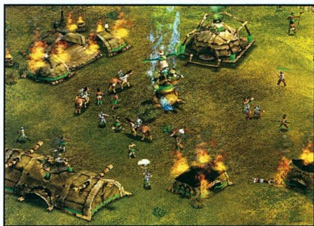
A játékban hat civilizáció kapott helyet, de az előzetesek alapján csak három hadjárat-

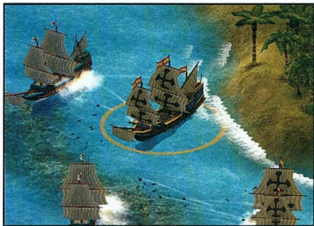












ra számíthatunk – mindegyikben tíz-tíz küldetéssel. Ez azt jelenti, hogy a maradék három nép csak többjátékos módban lesz elérhető, vagy csak NPC-ként szerepelnek majd, ahogy mondjuk a WarCraft III-ban láthattuk? Mind a hat civilizációval játszhatunk minden módban. A három hadjárat fejezetekre lesz osztva. Az első hadjárat eseményei a spanyol konkvisztádor, Carvinez körül bonyolódnak, az ő vezetésével kell majd megvédenünk népünket az indiánok és az angolok támadásaitól. A második campaign egy indián törzs szomorú sorsát követi végig, ahogy egyre keletebbre szorítják őket a fehérek. A fejezet első részében az őslakosokat irányíthatjuk, a másodikban pedig egy konkrét indián törzset. A harmadik hadjárat a Sanders család történetét mutatja be, akik 1620-ban érkeztek az új kontinensre. Segítségükkel kezdetben az angolokat irányíthatjuk, majd részt vehetünk a hazafiak felszabadító akciójában, végül pedig a telepesek segítségével meg kell építenünk egy teljes vasútvonalat.

Ha elképzelünk egy sátorokból álló indián falut és egy hódítók által létrehozott települést, a különbség szinte ég és föld. Mennyire fog különbözni az egyes civilizációk játékmenete? Mind a hat népnek megvannak a maga erősségei és gyengéi. A négy európai nemzet a legtöbb tekintetben eléggé hasonló, de mindegyikük más játékmódot igényel majd. A spanyolok például elsődlegesen tengeri fölényüket fogják kihasználni, az angoloknak lesz a legerősebb gyalogságuk, a lázadóknak pedig a legjobb tüzérségük. A telepeseknek és a lázadóknak egyáltalán nem lesznek hajóik, az indiánok pedig a valósághoz hűen csak egyszerű kenukkal fognak rendelkezni. Az őslakosok egységei olcsók, hamar elkészülnek, és gyorsan mozognak, képesek úszni, vagy akár a víz alá merülni, és ha a szükség úgy hozza, jól álcázzák magukat. Ha kell, akár egy sűrű vadonon is könnyedén átvágják magukat kellemetlen meglepetést okozva ezzel az ellenségnek.

Az indiánok bármikor lebonthatják sátraikat, és ideálisabb helyen verhetik fel azokat – így akár egy egész falut is pillanatok alatt átköltöztethetünk. Emellett a rézbőrűek kiváló lovasok is. Egyedül az indiánok rendelkeznek mozgatható, ráadásul láthatatlan figyelőállásokkal, viszont ők képtelenek erőd építésére.
A népeknek különböző mennyiségben lesz szükségük az egyes nyersanyagokra. A spanyolok „aranylázban égnek", a lázadók sokat esznek, az indiánoknak pedig nagyon sok fa kell majd az építkezésekhez. Emellett az összes civilizáció igen változatos, és egymástól nagyon eltérő egységekkel ren-

> RIVÁLISOK

Érdekes módon pont a No Man's Land kiadója, a CDV gondozásában fog a napokban a boltok polcaira kerülni a NML-hez igen-igen közel álló American Conquest, melyben a történelmet nagyon szorosan követve, Kolombusz hajóútjától a 18. századig játszhatjuk végig az újvilág történetét. A játék a Cossacks kissé már ódon grafikus motorját használja, ennek köszönhetően egyszerre akár több ezer katonának is parancsolhatunk, így hatalmas összecsapások részesei lehetünk, cserébe viszont meg kell elégednünk a kissé szerényebb látványvilággal. Ennek ellenére az előzetes értékelések alapján a program nagyon élvezetesre sikerült, a következő számban mi is górcső alá vesszük.
Sajnos kicsit többet kell várnunk a Rise of Nationsre, melyben az Alpha Centauri fejlesztői megpróbálják összekeverni a két nagyágyú, a Civilization és az Age of Empires játékelemeit egyedi RTS-t létrehozva ezáltal. A rajongók szkeptikusak a dolog iránt, de ha minden igaz, még idén tavaszszal megcsodálhatjuk a végeredményt.

> No Man's Land – a filmek

No Man's Land, azaz Senki Földje -, nagyon figyelemfelkeltő cím, olyannyira, hogy a bővebb videotékák polcain akár három ilyen elnevezésű filmmel is összefuthatunk. A legismertebb talán a Danis Tanovic rendezésében készült, koszovói harcokat felelevenítő darab, de emellett készült jóval korábban No Man's Land címmel horrorfilm és egy Amerikában élő KGB ügynök életét bemutató akciófilm is.



delkezik. Mindez csak néhány kiemelt elem, számos más érdekességre számíthatunk majd a végleges játékban. Azon vagyunk, hogy a hat nép tényleg másfajta játékstílust igényeljen.

Mesélnél kicsit bővebben a különleges egységekről és azok képességeiről? Hogyne! Mind a hat népnek három teljesen egyedi, ún. elit egységtípusa lesz, azaz az alapegységeken felül még összesen tizennyolc különleges egység áll majd rendelkezésünkre. Például az indián sámánnal medvéket és farkasokat idézhetünk, a törzsi varázslóval pedig különböző rituális varázslatokat alkalmazhatunk. A lázadóknál a zászlóvivő segítségével megnövelhetjük egységeink ellenálló képességét, a spanyolok hajcsárjával sok más mellett meggyorsíthatjuk az építkezéseket, adót szedethetünk be, a telepesek hullarablójával pedig aranyat szerezhetünk a halottaktól.

A gazdaság menedzselésére, vagy inkább a harcra fog koncentrálni a játék? Mivel a programban csak három erőforrás található, inkább az akciórészekre összpontosítunk

Úgy hallottuk, az egységek idővel tapasztaltabbá válnak. Hogyan hat majd rájuk a szintlépés? Összesen öt tapasztalati szint lesz a játékban. A második még csak az egységek életerőpontjait növeli meg, ezután pedig az egyéb fontos tulajdonságok – támadóérték, sebesség, hatótávolság – is fokozatosan fejlődnek majd.

Ha minden igaz, a játékban hősökkel is találkozhatunk. Ők is a történelemből vett figurák lesznek? Esetleg összefuthatunk majd Winnetou-val vagy Old Shatterhanddel? Sajnos nem. A hősök teljesen a képzelet szülöttei, akiket általában a küldetések elején kapunk meg – szóval őket nem épületben képezhetjük. Néhány közülük a lázadók zászlóvivőjéhez hasonlóan képes leszi többek közt a csapatok harci morálját is javítani.

Mesélj kicsit a küldetésekről! Mekkora hódításokra, milyen összetettségű feladatokra számíthatunk? Körülbelül milyen nagyok lesznek a pályák? Lesznek kisebb, Commandos-jellegű, tervezést igénylő feladatok is, mint mondjuk meggyilkolni Lincoln elnököt, vagy ilyesmi? A térképek hozzávetőlegesen akkorák lesznek, mint például az Age of Mythologyban. A küldetések nagyon sokfélék: helyt kap építkezés, harc, ezek keveréke, de lesznek kommandó jellegű megbízatások is, mint például észrevétlenül behatolni az ellenséges bázisba, és kiszabadítani a foglyokat.

Lesz, hogy egy hatalmas, tengeri ütközetet kell megvívnunk, vagy csak egyszerűen túlélni a mindent elsöprő támadók rohamait, vagy meg kell építenünk egy hatalmas vasútvonalat stb. Különösen büszkék vagyunk a No Mans's Land küldetéseinek egyediségére: a megbízatásainkra nagy hatással lesznek majd a különböző napszakok, az időjárás és a sivatagtól a sűrű erdőkig váltakozó tereptípusok is. Olyan is előfordul majd, hogy részfeladatként bérgyilkost kell felbérelnünk valamelyik vezető likvidálására – na, azért nem Lincolnt!

Lesznek rövid átvezető videók a küldetések vagy a hadjáratok között? Mivel a küldetések hosszú, összefüggő történetet alkotnak, természetes lesznek. WarCraft III-hoz hasonlóan, az eseményeket a játék teljesen 3D-s motorjával készült videók kötik össze. Azonban a fejezetek elején és végén jutalomként egy előre rendelt, mozi minőségű videót is megcsodálhatunk majd.

Számos multiplayer játéktípus is rendelkezésünkre áll majd a sima küldetések befejezése után. Mesélnél ezekről kicsit? A szokásos Deathmatch, Team Deathmatch és Capture the Flag módok mellett a Dominationben egy területet kell bizonyos ideig az uralmunk alatt tartani, emellett lesz egy játéktípus, amelyben az ellenség hősének likvidálása lesz a cél. De mindezeken messze túltesz a két vasútvonal-építés körül bonyolódó játékmód, ahol az elsődleges célunk egy szinte egész pályát átszelő sínpár megépítése. Érdekes szituációt eredményez majd, ha a játékosok vonalai keresztezik egymást!

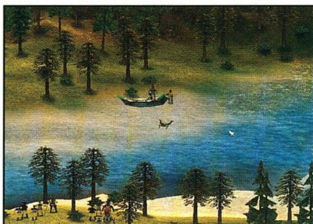
Apropó vasutak! A kiadott előzetes videóban fantasztikusan szép mozdonyokat láthatunk. Milyen jelentőségük lesz ezeknek? Esetleg rajtuk keresztül érkezik majd a telepes-utánpótlás, vagy nyersanyagokat szállíthatunk velük? A vasútnak nagy szerepe lesz mind egy-, mind többjátékos módban. Az egyik küldetésben indiánként az lesz a feladatunk, hogy megakadályozzuk az épülő vasútvonal létrejöttét. Emellett természetesen szállítóeszközként is felhasználhatjuk, vagy segítségével erőforrásokat aknázhatunk ki, néha pedig friss csapatok érkeznek rajta.

Az előzetesben elképesztően hangulatos zenét hallhattunk. Milyen hosszú aláfestésre számíthatunk majd a végleges játékban? Körülbelül egy órányi CD-minőségű zene gondoskodik majd a megfelelő hangulatról. Minden népnek meglesznek a maga dallamai, melyek az eseményeknek megfelelően, dinamikusan fognak változni.

Szeretnél még valamit megosztani velünk a játékról? Reméljük, hogy meg tudunk felelni a játékosok igen magas elvárásainak. A programban megvan minden, ami egy jó, modern RTS-hez szükséges: változatos egyjátékos küldetések, történelemben gazdag háttér, hősök köré épülő, lebilincselő történet, sok jó, új ötlet (vasút, fejvadászok, különleges egységek stb.), széleskörű multiplayer módok, na és persze részletes, 3D-s grafikus motor. De a legfontosabb, hogy a játékkal már most nagyon-nagyon jó játszani!

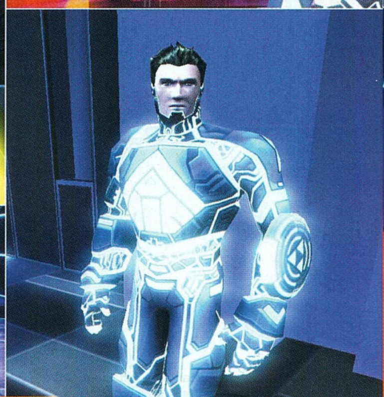
Köszönjük az interjút, sok kitartást és nagy sikert kívánunk a programhoz! A No Man's Land olyan játék, amelyikből még bármi lehet. Ha az ígéreteknek megfelelően tényleg nagyon változatos és élvezetes küldetéseket fog tartalmazni, és sikerül megfelelő hangulatot teremteni a programhoz – melyhez adott a nagyon szép grafikus motor –, akkor tényleg jó játékot vehetünk kezünk közé idén nyáron. Reméljük, hogy így lesz! ■ GREGS









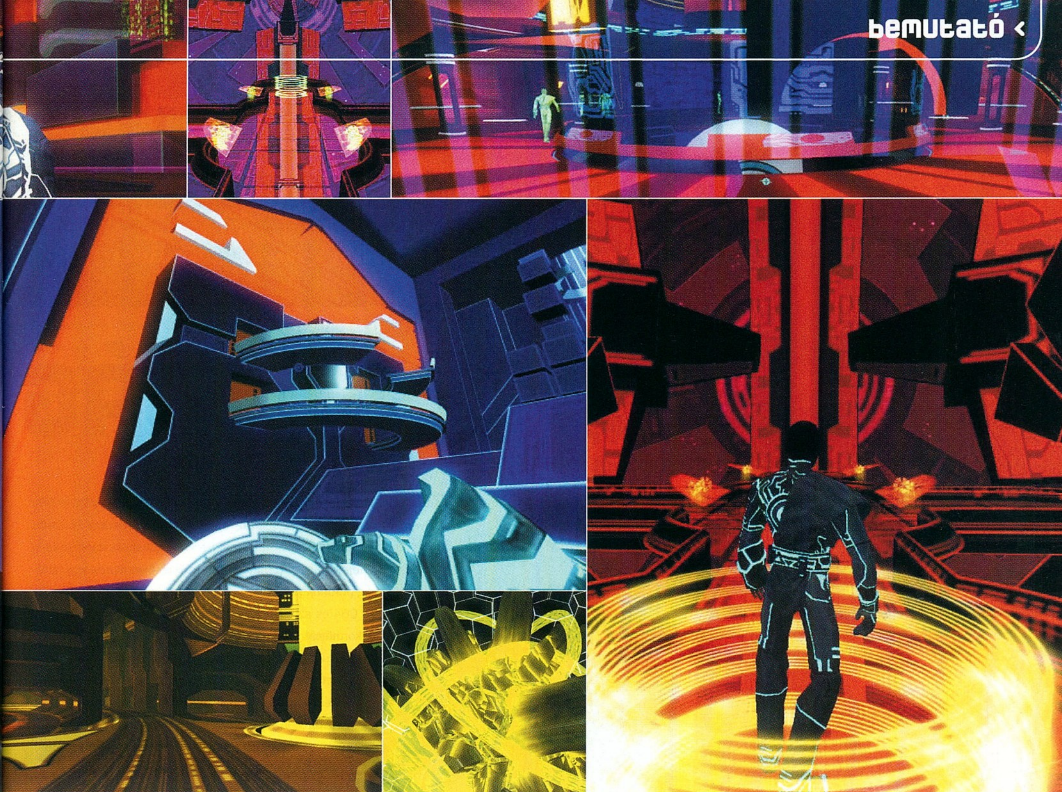
> **Fejlesztő:** Monolith Productions > **Kiadó:** Disney Interactive > **Web:** www.lith.com

TRON 2.0

Úgy hiszem, keveseknek mond valamit a „Tron” név. Az ezzel a címmel mozikba került 1982-es Disney-filmet hamar levették az itthoni műsorról (sőt, az alkotás világszerte nagyot bukott), a magyar tévék pedig talán kétszer, ha leadták azóta. A filmet méltatlanul hanyagolják: a Tron messze megelőzte korát, a komputeranimációs filmek úttörőjét köszönthetjük benne, sztorija miatt pedig – mivel egy számítógép belső életébe került, „bedigitalizált” hús-vér ember volt a főszereplő – akár a Mátrix nagypapájának is tekinthetnénk. Az Aliens vs Predator 2-vel és a két zseniális No One Linves Foreverrel már bizonyított Monolith most e moziváltozat alapján fejleszt egy, a Jedi Outcasthoz hasonló FPS-t, és ez a párosítás nálam rögtön beindította a pavlovi reflexeket (nyálcsorgás, kávéfőzés, felkészülés a hosszú éjszakákra)...

TRONDA ÜGY. A játék története nem az eredeti cselekményt dolgozza majd fel, viszont szervesen kapcsolódik hozzá. Húsz év telt el azóta, hogy Flynn (Jeff Bridges), egy ipari szuperszámítógépbe kerülve legyőzte a gonosz öntudatra ébredt Központi Irányítóprogramot a Tron nevű biztonsági program segítségével. Tron teremtője, Alan Bradley ezalatt az új technológiákat felhasználva tökéletesítette programjait, mígnem egy napon váratlanul eltűnt. Fia – egyben a játék főhőse –, Jet Bradley rájön, hogy az fCon vállalat rabolta el a fatert, nagy valószínűséggel a „bedigitalizálás” titkáért. Apja keresésére indul hát, de rájön, hogy csak úgy tudja megtalálni a kedves papát, ha ő maga is bedigitalizálja magát az új program, a Tron 2.0 rendszerébe. Jet egy Ma3a nevű AI segítségével végre is hajtja a műveletet, és onnantól kezdve emberforma bitkupacként él a rendszer belső cyberterében. Miközben megpróbálja kideríteni, hogy hol és miért tartják fogva aput, kapcsolatba kerül, és gyakran meg is küzd a rendszert benépesítő régi és új programokkal, entitásokkal. A filmben látott diszkoszmeccsek és fénymotor-versenyek megelevenednek, és egészen biztos, hogy Jet meg fog ismerkedni a Data Wraith-ekkel (az fCon által felbérelt és bedigizett emberek, feladatuk a piszkos munka elvégzése a bitközi térben).

VIRTUÁLARZENÁL. Az átvezető animokkal összefűzött 30 küldetés helyszínéül tehát ezúttal nem városok vagy várbörtönök szolgálnak, hanem a tűzfalak, munkaállomások, szerverek, hubok, az internet és adatbázisok belső világa, amely a filmből ismert módon, sötét alapon éles fényekkel jelenik meg előttünk. A játékot elsősorban a gépi AI tudására hegyezik ki, a hírek szerint az ellenség elképesztően okos lesz: egységei minden pillanatban Jet és útközben felszedett társai (hiszen RPG-elemek is lesznek a játékban) pozícióihoz igazítják saját taktikájukat. Elbújnak és hárítanak, menekülnek és értesítik a társaikat, vagy éppen több oldalról rohamoznak attól függően, mit kíván a harc. Érdekes taktikai elem (és a gép is számol vele), hogy a Data Wraith-ek – lévén, hogy a külső, hús-vér világból érkezett digitális csókosok – módosítani tudják a rendszert (ennyiben picit a Mátrix ügynökeihez hasonlítanak), például át tudnak menni a falakon. FPS-ről lévén szó, mindenképpen beszélni kell még a fegyverekről is, amelyek ugyan csak négyen vannak, de Jet „memóriájába” darabonként két-két olyan upgrade-et lehet tölteni, amelyek alapjaiban megváltoztatják a fegyverek használatát is. Első já-



tékszerünk természetesen a filmben is látott diszkosz, amely az általunk irányított „freestyle" üzemmódban is képes lesz elrepülni, és repeszgránátként is funkcionálhat, ha betöltjük az ehhez tartozó upgrade-et. (A diszkoszok kezelése egyébként hű lesz a filmhez: addig nem dobhatjuk majd el a diszkoszt, mielőtt az vissza nem ér.) A következő fegyver a botszerű elektromos sokkoló, amelyet két fejlesztéssel távolsági robbanólövedékessé, illetve mesterlövész puskává alakíthatunk majd. A harmadik, a labda alapesetben falra ragasztható gránátként viselkedik, de a későbbiekben gránátvető is lehet belőle, sőt, „részeges rakétavető" is – hogy ez micsoda, arról nem szól a fáma, de elnevezése azt sejteti, hogy nem szűk folyosókon fogjuk hasznát látni... Végül, utolsó fegyverünk a kézhez csatlakoztatható Karom, amellyel energiát szívhatunk magunkba az ellenséges lényekből (vigyázat, a Data Wraith-ek is ezt használják!), illetve upgrade-ek révén géppuskaként és irányított lövedékű rakétavetőként is használhatjuk majd.

Ez a változatos harcokat ígérő játékmenet multiplayer opcióért kiált – természetesen lesz ilyen lehetőség, a készítők külön futurisztikus gladiátorarénát terveznek hozzá saját szabályokkal, hogy a játékos valami újat is kapjon a kötelező deathmatch jellegű és csapatos játékmódok mellett. (Mint a Monolith-tól megszokhattuk, ezzel együtt igen korrekt mod-támogatást is adnak majd a játékosoknak.) Sajnos mindez csak a fegyveres párharcra vonatkozik, a fénymotorok (melyek részleteiről a készítők rejtélyesen hallgatnak) csak a single player opcióban bukkannak fel.

RONDA ÉS FINOM. A friss Nvidia GeForce-modellek képességeit kihasználó legújabb Lithtech Triton engine garancia arra, hogy nem lesz nagyobb gond technikai oldalon, bár a készítők az effektek közül csak egyet emeltek ki interjúikban, nevezetesen, hogy a Tron-filmben a ruhákon és a tereptárgyéleken felfedezhető neonszerű izzást („glowing effect"). Jópofa, hogy régen utólag vitték rá az izzást minden egyes filmkockára, és a motor is teljesen hasonlóan dolgozik: kiszámolja a kész képet, és csak ezek után helyezi az izzás effektet a megfelelő élekre, poligonokra. Ennek köszönhetően a régi design és érzet abszolút felfedezhető a játékban – talán azért is, mert konzultánsként a Tron-film eredeti designere, Syd Mead is részt vett a program készítésében. A filmbéli „sötét alapon egyszínű izzás" szemlélet és a számítógép belső rendszerét felépítő szabályos geometriai alakzatok miatt így a gépigény sem lesz vészes (PIII, 128 MB RAM, 32 MB Ge3), úgy tűnik azonban, hogy ez a külcsín rovására megy. Az E3-on látottak ugyanis nem voltak túl meggyőzők: a szaklapok kritikái egyszerű textúrákról és szegényes környezetről szóltak. Sőt, a készítők a hírek szerint éppen azért tolták el a megjelenés dátumát tavaszról a nyár végére, hogy ezt a kifogást orvosolják.

A látvány mellett gőzerővel dolgoznak még a zenén is. A játék muzsikájához ugyanazt a Wendy Carlost sikerült megnyerni, aki oroszlánrészt vállalt, az eredeti filmzenében is – ezúttal az elektronikus és a szimfonikus elemek érdekes egyvelegét komponálja a programhoz. Bár sok érdemi infót egyik interjújukban sem árultak el a készítők, az látszik, hogy csak a külcsínen hasalhat el a progi. Ha az enginekészítésben és játékegyensúly-teremtésben profi fejlesztőcsapat nem rontja el a kivitelezést, a Tron 2.0 képében újabb gyöngyszem várható tőlük. Én máris Tron-követelő lettem – nem tudom elképzelni, hogy rossz lesz játszani ezzel a progival. A számítógép belsejében játszódó NOLF-klón nem szokványos szórakozást ígér – bízzunk benne, hogy Monolith-éknál a külsőt ért kritikákból nem lesz (tűz)falra hányt borsó... ■ **STÖKI**

MADE IN...

Mit szóltok hozzá, kicsit nem figyelünk oda, és új rovatunk születik! A tavalyi év utolsó Gamerében hirtelen felindulásból áttekintettük, milyen orosz fejlesztésű játékok várhatók a közeli és távoli jövőben, aztán a múlt hónapban az ausztrál játékfejlesztői konferencia kapcsán a kenguruk földjén néztünk szét hasonló céllal – adta magát, hogy ezentúl ebből külön rovat legyen, ahol pár oldalon mindig egy újabb ország játékpiacát vesszük nagyítólencsénk alá. Ezúttal Svédországba kirándulunk, füleket a sapka alá, indulás...!

SVÉDORSZÁG

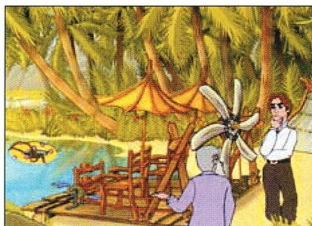
Skandinávia mindig is Európa legfejlettebb régiói közé tartozott, s mint ilyen, itt a hobbiszámítógépek is nagyon hamar terjedtek el széles körben. A svéd játékfejlesztők közvetlenül az őskor (az Apple II és az Atari ideje) után, a Commodore tündöklésével léptek ki a játékvilág porondjára. Az igazi aranykor a kilencvenes évek elején, a C64 és az Amiga hanyatlásával kezdődött számukra, ekkor nőttek fel, és kezdtek komolyan játékfejlesztéssel foglalkozni ugyanis azok az észak-európai csapatok, amelyeket addig csak az underground színről, crackerekként és democsapatokként ismert a világ. Mára Svédország a PC-játékplatform birodalom erős bástyája, a számítógép elterjedtségben és népszerűségben magabiztosan vezet a konzolok előtt (bár az Xbox erősen hódít). Emellett a szélessávú internet-elérés is nagyon elterjedt, jószerivel minden bokorban ADSL-csatlakozóba botlik az ember, egyértelmű hát, hogy mely játékok a legnépszerűbbek Északon: az online RPG-k (élükön a Dark Age of Camelot és az

LINKAJÁNLÓ

Mindark
www.mindark.com
Digital Illusions
www.dice.se
Starbreeze Studios
www.starbreeze.com
Prelusion Games
www.prelusion.com
Paradox Entertainment
www.paradox-entertainment.com
Unique Development Studios
www.uds.se
Moosehill Productions
www.moosehill.se
Massive Entertainment
www.massive.se

Anarchy Online), valamint a hálózati és csapatalapú shooterek (a világ vezető Counter-Strike, Quake, UT és Wolfenstein-klánjai jórészt Skandináviába valók). Ehhez méltón a svéd játékkészítők is a világszínvonalat képviselik. Lássuk, most éppen min is dolgoznak!

ILLÚZIÓK. Úgy illik, kezdjük a sort a legjelentősebb svéd fejlesztőcéggel, a Digital Illusionsszel. A bő tíz éve a The Silents nevű democsapatból alakult cég mára igencsak kinőtte magát, 24 kiadott játék van a hátuk mögött, 150 embert foglalkoztatnak, és már az országhatáron túl is terjeszkednek. Nemrég Kanadában nyitottak helyi irodát, sőt, pár éve tárgyalásokat folytattak egy magyar cég (annak is Digitallal kezdődik a neve...) felvásárlásáról, és magyar divízió létrehozásáról is - sikertelenül. A flipper- és autóversenyjátékokkal (Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Motorhead, Rally Masters) befutott csapat most éppen a Battlefield 1942 eladásaiból befolyó pénzt számolgatja, lassan elkészülnek a kiegészítő Road to Rome-mal (mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már meg is jelent, ezért itt nem is vesztegetek több szót rá), a fő projectjük pedig a Midtown Madness harmadik része egyelőre Xboxra, de nemsokára PC-re is (jellemző módon még azután is több, mint 4000 aláírás érkezett a „MM3-at PC-re!" online petícióra, hogy hivatalosan megerősítették a PC-s verzió fejlesztését).



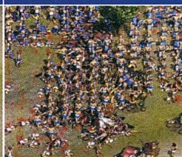


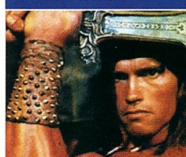
A nagy sikerű utcai autóverseny harmadik felvonásában Párizs és Washington lesz pálya- és ámokfutásunk színhelye, 14 kampányban összesen 54 küldetésen át. Lesz még 30-féle autó (sajnos arcadeirányba eltolt fizikával mozgatva), és viccesnek ígér-

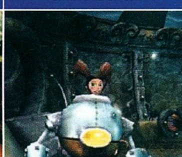

BATTLEFIELD: 1942

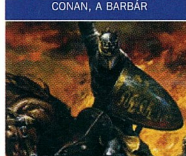

BATTLEFIELD: 1942


CHARIOTS OF WAR

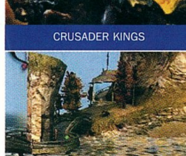

CHARIOTS OF WAR

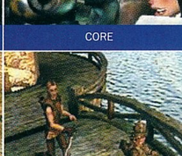

CONAN, A BARBÁR

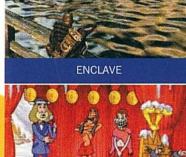

CORE

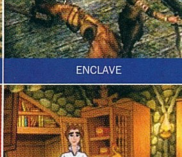

CRUSADER KINGS

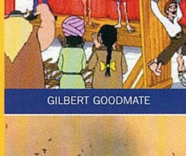

CORE

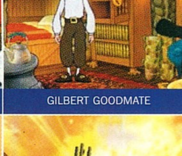

ENCLAVE

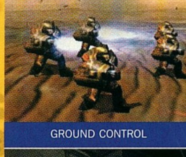

ENCLAVE

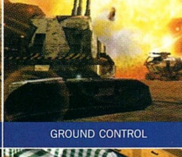

GILBERT GOODMATE

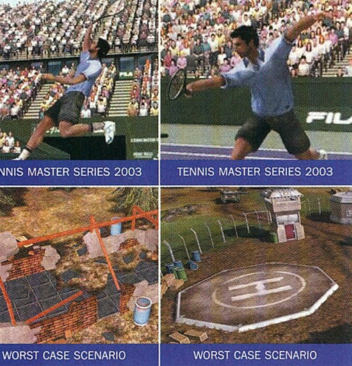

GILBERT GOODMATE


GROUND CONTROL


GROUND CONTROL


HAUNTINGS


HAUNTINGS


NNIS MASTER SERIES 2003 | TENNIS MASTER SERIES 2003
WORST CASE SCENARIO | WORST CASE SCENARIO

kező multiplayer módok – boxon tavasz végén, PC-n előreláthatólag csak ősszel.

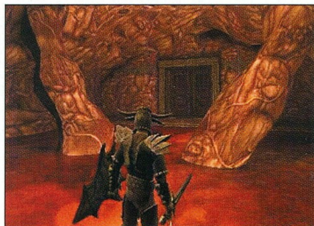
Nem tudom megállni, hogy ne említsem még meg a Secret Agent Barbie című csodát, amely szintén a DICE háza táján készül Gameboyra, és amelyet feltett szándékom Sasának megvenni majd Karácsonyra...

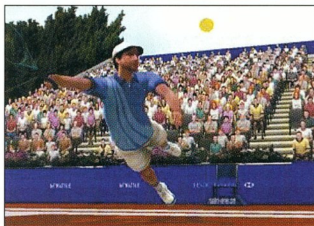
COPY/PASTE. A DICE-hoz hasonlóan régi motoros a szakmában az UDS (Unique Development Studios). Fokozza a hasonlóságot, hogy az eddig 20 megjelent játékot felmutató, mintegy 110 fős göteborgi cég (továbbá van egy londoni székhelyű csapatuk is) szintén flipperekkel és autóversenyekkel (Slam Tilt, Absolute Pinball, Ignition) tette le a névjegyét a kilencvenes években, és most szintén Xbox/PC párhuzamos fejlesztésben nyomul.

A Core egy Rayman-szerű 3D platformjáték, kicsit mangás beütéssel. A csavar ott van benne, hogy három szereplőt irányíthatunk, és a feladatokat csak az ő tulajdonságaiknak kombinálásával tudjuk megoldani. A tulajdonságok mellett a szereplők érzékelése is más-más: Rex, a kutya például kiváló szaglóérzékkel rendelkezik, és nyilván ezt is erősen ki kell majd használnunk. A reklámok ezen felül a szokásosakat (sosem látott minőségű grafika, élvezetes játékmenet, blablabla) ígérik, mindenesetre a játék ősszel kerül a boltokba a CDV kiadásában, és a cég történetének legnagyobb szabású marketingkampányával támogatja.

A másik UDS-fejlesztés, a Tennis Master Series meglepő módon a teniszezők Mesterek Tornája fedőnevű szuperbajnokságát dolgozza fel. A 2003-as epizód elvileg heteken belül a boltokba kerül, és a teniszprogramok FIFÁ-ja akar lenni. Erre az előzetesen publikált adatok alapján minden esélyük meg is van: hivatalos ATP-licenc a zsebben, 60-féle ütés, 67 lemodellezett játékos különböző tulajdonságokkal és játékstílussal, 500 motion capture-rel felvett játékos-animáció, 6000 poligonos figurák, az eredetiek után modellezett híres pályák, real-time árnyékeffektek, profi játékosok segítségével külön hónapokig fejlesztett játékmód a szerválóhoz... reméljük, nem rontják el valami agyament irányítással az egészet.

SZELLEMEK A SENKI FÖLDJÉN. A Prelusion Games nem ekkora sztár, őket a Gilbert Goodmate című kalandjátékból ismerhetjük. Most két párhuzamos fejlesztésük megy: a No Man's Land nagyon előrehaladott állapotban van, míg a Hauntings még csak a tervezési fázisban. Előbbi egy meglepően ritkán feldolgozott történelmi témával, az első világháborúval foglalkozik, 1916-18 eseményeiben vehetünk részt egy tüzérséggel és tankokkal megerősített század gyalogost irányítva. A játék első látásra a Cossacksra emlékeztet, persze 3D-s engine-nel, ahogy ma illik. Nemcsak az unikumnak számító téma miatt érdemes odafigyelni rá: igaz, már másfél éve fejlesztik, de megjelenési dátumot még mindig nem hallottunk. A Hauntings kísértetiesen (sic!) hasonlít a múlt havi számunkban bemutatott Ghost Masterre. Ebben is szellemeket irányítva kell a halandókra a frászt hozni, és közben különféle új ijesztgetős trükköket tanulni, az egészet humoros, képregényszerű történetbe ágyazták. A megjelenés időpontja ismeretlen.





A LEGROSSZABBRA KÉSZÜLVE. Az eléggé ismeretlen Moosehill csapat igen pesszimista bagázs, legalábbis fejlesztés alatt levő játékuk címe - Worst Case Scenario – erre utal. A körökre osztott taktikai játékok rajongói viszont optimistán nézhetnek a játék elébe, hiszen a WCS-t legrövidebben talán úgy írhatnám le, hogy a Jagged Alliance 3D-ben, és kizárólag multiplayer módra kiélezve. Legfeljebb 8 játékos eresztheti össze 10-40 főből álló szakaszait a neten, hogy megtapasztalja a hihetetlenül összetett harcrendszer és karakterfejlesztés gyönyörűségeit. A szokásos hi-tech környezet ráadásul némi fantasyvel is meg lesz bolondítva, így a legedzettebb terrorista-elhárítóknak is jut bőven felfedeznivaló. A WCS-t már két éve fejlesztik, de úgy néz ki, még a nyár előtt megkaparinthatjuk a csak az interneten terjesztett játékot.



HENTESTANFOLYAM. A Starbreeze név Xbox-tulajoknak lehet ismerős, ők követték el az Enclave című barbáros-hentelős akciójátékot, amelynek a PC-s változatát gyúrják már jó pár hónapja. A bődületesen sablonos high fantasy sztori (a kimondhatatlan nevű világon a szintén kimondhatatlan nevű birodalmak közt háború dúl, amelynek sorsát egyedül mi tudjuk eldönteni) kellemes ütöm-vágom akciót takar, utoljára talán a Severance volt ilyen PC-n. A két hadjáratban (a jó és a gonosz erőit egyaránt győzelemre vihetjük) hat-hat karaktert vezérelhetünk, bónusz a





boxos verzióhoz képest, hogy harc esetén opcionálisan beválthatunk first person kameranézetbe. A grafika kellemesnek ígérkezik, szerintem kezdhetjük élezni a csatabárdot!

A FAPÁSZTOR SÓSPÁLCIKÁJA. (entrópia... bocs :)) Igen jelentős (70 fejlesztő), ám annál titokzatosabb csapat a göteborgi Mindark. Project Entropia című online szerepjátékuk már a publikus bétateszt fázisában van, és igen bíztató visszajelzéseket hallani róla. A kiindulási alap szokványos sci-fi: a játék egy újonnan felfedezett, emberi életre alkalmas bolygó felfedezése és kolonizálása körül forog. A hely felszabadítja az emberekben eddig rejtett agyi energiákat, mindenki vad pszi-használó lesz, és emellett különféle cyber-kütyüket is beépíthetünk a karakterünkbe. Érdekes ötlet, hogy a játékosok a valódi dollárjaikat 1:10 alapon beválthatják a játék virtuális fizetőeszközére, hogy meggyorsítsák a fejlődésüket. Az igazán meghökkentő azonban az, hogy ez az ígéretek szerint visszafelé is működni fog, vagyis a játékban összeharácsolt pénzt visszaválthatjuk igazi zöldhasúakra! Már látom a jogi vitákat arról, hogy vajon mit követett el az, aki a játékban egy másik karaktertől ellopta a virtuális pénzét, és visszaváltotta... Mindenesetre elvileg január végén zárják le a nyilvános bétatesztet, onnan már csak néhány hét, és kezdődhet a móka élesben!

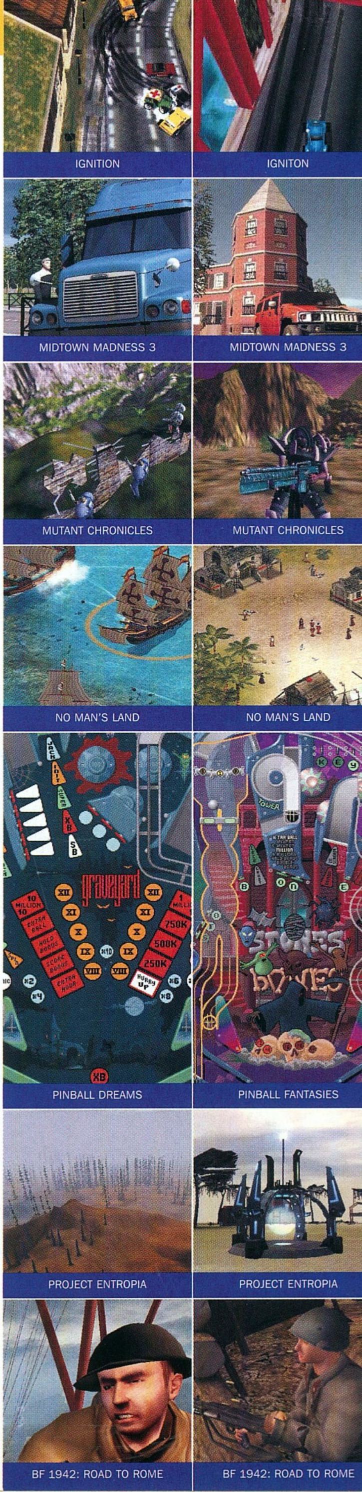
PARADOX HELYZET. A stockholmi székhelyű Paradox legutóbb a Conan-filmek licencének megvásárlásával hívta fel magára a figyelmet; ez annál is érdekesebb, mivel a csapatot leginkább az Europa Universalis című kőkemény stratégiáról és a Heavy Gear óriásrobotos szimulátorról ismerhetjük. Conan mindenesetre még csak távlati terv, a srácok jelenleg két projekt szekerét tolják. A Mutant Chronicles Online a hazánkban kevéssé ismert, egyébként világszerte népszerű, 17 nyelven megjelent stratégiai játék alapján készül, és ahogy a nevéből sejthető, online RPG egy világháború utáni, genetikailag eltorzult mutánsoktól hemzsegő világban. Némi mágia és a háború előtti időkből megmaradt technika maradványai állnak még a túlélők rendelkezésére, akik 28 foglalkozás és rengeteg, mutációból adódó extra táp felhasználásával formálják karakterüket. A játékmenet elsősorban a játékosok alakította, de NPC-k vezette frakciók közötti intrikálást és háborúskodást helyezi a fókuszba. A fejlesztés lassan a végéhez közelít, a bétateszt indulását májusra tűzték ki.

A másik Paradox-project, a Crusader Kings az Europa Universalis 2 alapjaira épül, és 1066-tól 1453-ig dolgozza fel az Európában történt eseményeket. Ha egy kicsit megerőltetjük az emlékezetünket, olyan címszavak ugorhatnak be a történelemkönyvből, mint a százéves háború, Jeanne D'Arc, a keresztes háborúk, a tatár- és törökdúlás, északon a svédek és az oroszok harcai, a Jégmezők Lovagja, a Német-Római császárok és a pápák végtelen hadakozásai... szóval a Crusader Kings témája unalmasnak nem kimondottan titulálható. Tetszőleges európai uralkodó dinasztia fejeként küzdhetünk a többiek, na meg a barbár hódítók ellen. A végső cél nem is annyira a birodalomépítés, hanem a feudális rend megszilárdítása, családunk hírnevének és befolyásának növelése: ha jók vagyunk, még az is megeshet, hogy a pápa „kölcsönadja" a templomos vagy a teuton lovagrendet ügyes-bajos dolgaink elintézésére. A játék már béta fázisban van, emberi számítások szerint tavasszal meg kell érkeznie.

És hoppá, lapzártakor érkezett a hír egy újabb Paradox-játék bejelentéséről: a Chariots of War az angol Slitherine Strategies stúdióval együttműködve készül, és a római birodalom déli/keleti határain történt kisebb-nagyobb csetepatékat dolgozza fel stratégia-formában. Egyiptomiak, asszírok, núbiaiak, barbár hódítók és tengeri kalózok ellen tehetjük próbára hadvezéri képességeinket – elvileg már a nyár elején.

MASSZÍV TITKOLÓDZÁS. Svéd körutunk végén a Massive Entertainment malmői bázisán pihenjünk meg. A Ground Control című, a maga idejéhez mérten egészen elképesztő kivitelezésű 3D-s stratégiával híressé vált srácok már több mint két éve a legnagyobb titokban dolgoznak. Reméljük, a szupertitkos játékkal jobb lóra tesznek, mint a pénzügyi befektetőjükkel, ugyanis a céget annak a Vivendinek adták el pár hónapja, aki azóta komoly pénzügyi válságba került, és maga is eladó.

Ennyit mára Svédországból, már pörgetem is a földgömböt, hogy kitaláljam, jövő hónapban hová teszünk virtuális kirándulást... **HANCU**



IGNITION | IGNITON

MIDTOWN MADNESS 3 | MIDTOWN MADNESS 3

MUTANT CHRONICLES | MUTANT CHRONICLES

NO MAN'S LAND | NO MAN'S LAND

PINBALL DREAMS | PINBALL FANTASIES

PROJECT ENTROPIA | PROJECT ENTROPIA

BF 1942: ROAD TO ROME | BF 1942: ROAD TO ROME

> **Fejlesztő:** EA Pacific > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** generals.ea.com

A sikersorozat még 1995-ben indult el, az eredeti Command & Conquerrel. Az első részt még DOS alól játszottuk 320*200-as felbontásban, és még csak nem is álmodhattunk 3D-s megjelenítésről. Az évek múlásával a sorozat aztán fokozatosan fejlődött, a Red Alert már Windows 95-re lett optimalizálva, és a felbontást felnyomhattuk 640*480-ra is. Az alapjátékhoz számtalan kiegészítő és folytatás jelent meg, a hatalmas rajongótábor nem tudott betelni ezzel a remek sorozattal. A Generals nem tartozik szervesen a Command & Conquer világához, mindössze az alapötletet és a nevet vették át. 20 évvel járunk a jövőben, a globális terrorizmus egyre riasztóbb méreteket ölt, és már a nagyhatalmak biztonságát veszélyezteti. Kína és az USA kényszerű szövetséget köt a terrorizmus elleni harc hatékony befejezése érdekében. Eközben a terroristák új, pusztító erejű fegyverek beszerzésén fáradoznak. Itt lépünk be a képbe, három egymástól teljesen eltérő hadjáratban kell győzelemre vezetnünk a csapatainkat. Mindhárom oldal eltérő harcmodort igényel, teljesen más eszközökkel és egységekkel küzdenek egymás ellen. A hadjárat mindhárom oldalon hét, egyre nehezedő küldetésből áll, sajnos ez manapság igencsak kevés (mind az AoM, mind a WarCraft 3 11 küldetéssel többet nyújt). A játék egyjátékos része még a legnehezebb szinten is végigjátszható egyetlen hétvége alatt. A tesztelésre kapott változatban érdekes módon eggyel több küldetés volt a terrorista oldalon, ez a bolti változatból hiányzik. A hiányzó misszióban büntetőhadjáratot folytatunk egy város ellen, a cél 300 civil kivégzése vegyi fegyverek segítségével. Úgy tűnik, hogy az EA túlságosan erősnek találta ezt a részt, ezért kivették a végleges változatból (a GLA befejező képsorok között láthatunk a küldetésből néhány képkockát).



COMMAND & CONQUER: GENERALS







A GRAFIKA ÉS A GÉPIGÉNY. El kell ismerni, a Generals új korszakot nyitott meg a valós idejű stratégiai játékok megjelenítésében a korszerű SAGE motorral, bár ennek bizony alaposan meg kell fizetnünk az árát. A grafikusok minden apró részletre odafigyeltek. A lánctalpas járművek a sivatagban maguk után felverik a port, miközben a nyomok megmaradnak a talajon, kidöntik a fákat menet közben, tüzeléskor a lövegtorony hátrasiklik, a jármű felrobbanásakor meg apró darabok (torony, kerék, motorháztető) szóródnak szét a környéken. A repülők kondenzcsíkot húznak maguk után, a Comanche-oknál még az üres töltényhüvelyek is látszanak. A sérült egységek páncélzata egyre romosabb képet mutat, ráadásul még a sebességük is a töredékére csökken. Szép a víz megjelenítése is, de azért a robbanások viszik el a pálmát. A kilőtt rakéták életszerű füstcsíkot húznak maguk után, a kínaiak atombombája vakító fényvillanás után pazar gombafelhőben teljesedik ki. A nukleáris fegyverek után sárga radioaktív felhő borítja el a talajt, mely minden egység számára halálos. A 3D-s terep adottságait remekül ki lehet használni, a dombtetőre állított lövegtornyok már messziről megtizedelik a támadókat. A szemet gyönyörködtető látványért cserébe azonban igencsak izmos gépet kell összeraknunk. 1 GHz-es processzor és izmos 3D kártya alatt jobb elfelejteni, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy a játék teljes pompájában még a jóval erősebb gépeken sem zökkenőmentes. A tesztgépen (2,4 GHz P4, Radeon 9700 Pro, 512 MB RAM) előjött a klasszikus C&C betegség, vagyis az utolsó pályákon, ahol több ellenséges bázissal és rengeteg ellenféllel kell szembenéznünk, a program szinte játszhatatlanul beszaggat (1024*768-ban). Ajánlatos ilyenkor visszavenni a grafikai részletességből, az árnyékok kikapcsolása nagyot dob a sebességen.

AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA. Az alapötlet ugyan változatlan maradt, de számtalan apró újítás emeli ki a Generalst a középmezőnyből. A Westwood-védjegynek számító függőleges ikonsort a képernyő aljára került fektetve. Az építés menete is megváltozott, az épületek már nem a semmiből nőnek elő, buldózerekre és építőmunkásokra lesz szükségünk. Ezzel a módszerrel megszűnt az a megkötés, hogy csak a bázis közelében építkezhetünk. További újítás a tábornoki pontok megjelenése. Bizonyos szolgáltatásokat (légi csapás, deszant alakulat, tüzérségi támogatás) és különleges egységeket (mesterlövész, lopakodó bombázó, gépeltérítő) csak akkor használhatunk, ha tábornoki pontot áldozunk rá. Ezek a pontok egyenes arányban nőnek a megsemmisített ellenfelekkel. A készítők persze gondosan ügyeltek arra, hogy jóval kevesebb pontunk legyen, mint amennyi választási lehetőség. A harci egységek közül jó néhány ismerős lehet az előző Westwood stratégiai játékokból (rakétás buggy, öngyilkos merénylő...), viszont a legtöbb jármű bizonyos fejlesztésekkel új képességek birtokába juthat. A gazdasági rész is megváltozott. A tibérium és az érc teljesen eltűnt, a háborúhoz nélkülözhetetlen forrásokat raktárakból fedezhetjük. Ezek az erőforrások azonban előbb utóbb elfogynak, ezért mindhárom oldal kifejlesztett olyan módszereket, melyek folyamatosan biztosítják számunkra a nélkülözhetetlen pénzmagot (hacker, légi utánpótlás, fejpénz a megsemmisített egységek után...). Minden egység fejlődik, veterán szinten különböző képességek birtokába jut (erősebb fegyverzet, automatikus gyógyítás...). A mesterséges intelligencián bizony még van mit csiszolni. A gép előszeretettel támad apró, vegyes csoportokban, és eszébe sem jut változtatni a taktikáján, amikor már a tizedik támadó hullám vérzik el a jól felépített bázisvédelmen. Teljes mértékben kiszámítható, még a legnehezebb fokozaton is könnyűszerrel megverhető.

A szintén Westwood-védjegynek számító, jó öreg FMV-k is feledésbe merültek, a küldetések előtti eligazítás és a befejező animációk teljes mértékben a SAGE motornak köszönhetők.

KÍNA. Technológiailag Kína ugyan jóval az USA mögött jár, de tűzerejével és létszámfölényével sikeresen behozza a lemaradását. A gyalogosok közül egyedül a mezei gépfegyveres és a tankvadász páncélöklös hordoz támadó fegyvereket (ők kis erejű robbanótölteteket is képesek elhelyezni az épületeken). A propagandaközpont megépítése után lehetőségünk lesz hackerek kiképzésére. Ezek a laptoppal felszerelt kalózok bárhonnan rácsatlakozhatnak az internetre, és onnan apránként leemelhetik az ellenfél pénzét. Másodlagos képességük az ellenfél épületeinek megbénítása. A kínaiak szuperkémje a Black Lotus ügynöknő. Alapból képes az

épületek elfoglalására, sőt az ellenséges ellátó központokból még pénzt is képes kilopni. Támadó fegyvert ugyan nem hord magával, de rövid időre képes megbénítani bármelyik járművet. Mozgás közben láthatatlan, csak akció közben válik láthatóvá. Kína igazi ereje a gépesített hadosztályoknál mutatkozik meg. Kétféle harckocsit gyártanak, a Battlemastert és az Overlordot. Az Overlord a világ legerősebb páncélosa, bármely ellenséges egységet képes eltaposni (még a páncélosokat is). Három tornyot is felszerelhetünk rá (bunker, propagandatorony, Gatling gépágyú), ezekkel még tovább fokozhatjuk a páncélos erejét. A gyalogság ellen sikeresen alkalmazható a Gatling fegyverrel ellátott könnyűpáncélos vagy a lángszórós tank (a tűzzel megtisztíthatjuk a sugár- vagy vegyi fegyverrel megfertőzött területeket). A kínaiak felderítője nyolc gyalogos katona szállítására képes, és már messziről kiszúrja az álcázott egységeket. Kétféle tüzérség is helyet kapott az arzenálban. A tűzágyú főként az épületek és a gyalogság ellen vethető be, robbanásai nyomán tűz borítja el a célterületet. Az igazi ász azonban az atomágyú: nukleáris töltete iszonyú pusztításra képes, ráadásul a keletkezett sugárzás halálos minden egységre. A Gatling gépfegyver és a tűz továbbfejleszthető, így ezek az eszközök még hatékonyabbak lesznek. Kína légiereje mindössze egyetlen MIG vadászgépből áll, de ezt nem szabad lebecsülni. Bombáik egyaránt hatékonyak az épületek és a járművek ellen, csoportosan támadva a bombázás helyén hatalmas tűzvihar keletkezik. A vadászgépek páncélzatát megerősíthetjük, de persze ők is profitálnak a kék tűz kifejlesztéséből. Kína bázisvédelme mindössze egy mezei Gatling gépágyúból és egy bunkerből áll. Általában együtt használják a kettőt, mivel a gépágyú elsősorban a gyalogosok és a könnyű páncélzattal ellátott járművek ellen, míg a bunker belsejében lévő öt páncéloklös a nehézpáncélosok ellen veszélyes. Kína energiaellátását még mindig a régi típusú atomerőművek biztosítják. Hatásfokuk meglehetősen jó, bár támadás esetén radioaktív szennyeződés marad a területen. Áramkiesés esetén a reaktorok túlterhelhetők, bár ekkor számíthatunk az erőmű állagának romlására. Minden kínai épület köré aknamező telepíthető, az öngyilkos merénylők ezután kétszer is meggondolják a következő akciójukat. A propagandaközpont Kína egyik legfontosabb épülete, csak ennek megépítése után juthatunk atomfegyverhez. A nukleáris rakétát bárhol bevethetjük, iszonyú pusztításra képes. A rakétaközpontban fejleszthetjük ki a nehézpáncélosok tűzerejét és sebességét megnövelő új technológiákat is. Fontos megemlítenünk még a speaker tornyokat, melyek hatósugarában az egységeink automatikusan gyógyulnak. E tornyok (beleértve az Overlord tornyot is) hatóerejét a propagandaközpontban fejleszthetjük ki. Ugyancsak itt fejleszthető a horde képesség, mely annyit jelent, hogy bizonyos egységek (gépfegyveresek, Battlemaster tank...) nagy tömegben való alkalmazása esetén azok tűzereje 25%-kal megnő.

USA A legfejlettebb hadsereget tudhatja magáénak az egész világon. Gyalogosai között megtalálható az alap gépfegyveres és a bazookás, de az igazi nagyágyú a felderítő a mesterlövész puskájával (tábornoki pont és hármas szint szükséges). Mezei egységek számára láthatatlan, és egyetlen lövéssel képes leszedni bármelyik gyalogost. Messziről kiszúrja az álcázott egységeket, kiváló felderítő. A gyalogsági barakkban kifejleszthetjük az épület-elfoglaló, valamint villanógránát képességet. Ez utóbbi segítségével a gépfegyveresek pillanatok alatt megtisztíthatják a bunkereket és a megszállt épületeket az ellenségtől (a használat előtt azonban át kell váltanunk géppuskáról villanógránátra). Az USA elitkatonája Burton ezredes, az elit kommandós. Különleges képességének köszönhetően bármelyik hegyre felmászik. Késével észrevétlenül intézi el az ellenséges gyalogosokat, valamint bármelyik épületet képes felrobbantani. Egyszerre több robbanótöltet tud lerakni, ezeket egy időben robbantja fel.
Az USA Kínához hasonlóan kétféle páncélost képes hadrendbe állítani, de ezek tűzereje messze elmarad a ferdeszemű szövetségesükétől. A Paladin harckocsit csak akkor kapjuk meg, ha egy tábornoki pontot feláldozunk Lézeres védelme bizonyos időnként megsemmisíti a tankra kilőtt rakétákat. A humm-vee egyszerre öt gyalogost is képes szállítani, de a jármű megsemmisülésekor a benne utazó katonákat is elveszítjük. A harcok korai szakaszában egy humm-vee a belsejében öt rakétás egységgel komoly meglepetéseket képes okozni az ellen-

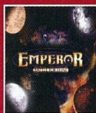


> 1995 – C&C: TIBERIAN DAWN



A sorozat első darabja, melyben a GDI és a NOD erők vívták véget nem érő harcukat. A DOS alatt futó játék 320*200-as felbontásban „pompázott", csak évekkel később jelent meg belőle az SVGA változat. A Tiberian Dawnban mutatkozott be a játéktörténelem egyik legkarizmatikusabb rosszfiúja, a kopasz Kane. A kíméletet nem ismerő harc a tiberium nevű ásvány birtoklásáért folyik, ebből fedezik a harcoló felek a költségeiket.

> 2001 – EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



A Westwood első próbálkozása a 3D világába. A C&C univerzum helyett Frank Herbert klasszikus Dune világát vették elő. Három, egymástól teljesen eltérő harcmodort képező oldal, fűszer, fremenek és az elmaradhatatlan homokférgek képezték a játék gerincét. A siker azonban elmaradt, a nagyközönség még nem volt felkészülve a dinamikus hadjáratra. Technológiailag jóval megelőzte a korát, kevés gép volt, melyen gond nélkül futott.

> 2000 – RED ALERT 2



Sokak szerint az egyik legjobban sikerült Westwood-stratégia. 2D-s motort használt, ez azonban nem tántorította el a rajongókat, eszméletlen eladásokat produkált a 2000-es karácsonyi szezonban. Iszonyatos mennyiségű légi, földi és vízi jármű lett bezsúfolva a programba. A sztori az amerikai és az orosz csapatok konfliktusáról szól, de felbukkant Yuri, a titokzatos gondolatolvasó is.

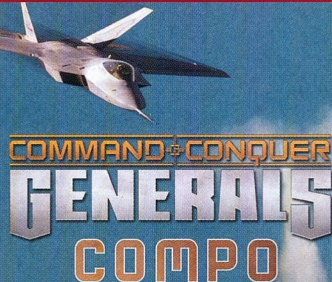
félnek. Gyors, gyalogosok ellen kiváló. A gyárban még egy extra rakétát is felszerelhetünk rá, így még a nehézpáncélosokkal szemben is van esélye. A tüzérséget az önjáró Tomahawk rakétakilövő képviseli, mely óriási hatósugarával tűnik ki a többiek közül. Minden páncélost felszerelhetünk szondákkal. Szondából kétféle típus létezik: az egyik felderít, a másik javít, valamint harc közben támad. Ez utóbbi



nagy előnyt jelent az USA-nak, hiszen a sérült járművek a harcmező bármelyik pontján rövid időn belül képesek rendbe hozni magukat a szondák segítségével. A járművek mellett az USA gondolt a sebesült katonákra is. Az ő gyógyításukért a mentőautó a felelős, de kiválóan alkalmas a fertőzött területek megtisztítására is.

Az USA igazi ereje a légierejében rejlik. Comanche harci helikoptere egyaránt hatékony a gyalogság (gépágyú) és a páncélosok (rakéták) ellen. Egyszerre négy rakétát tud kilőni, és kis idő múlva újra tüzelhet. Nagy előnye, hogy nem kell visszatérnie a bázisra lőszerért. Az ellenséges vadászokat a Raptorok tartják kordában, de légi célpont hiányában a páncélosok ellen is bevethetők. Az Aurora bombázó szuperszonikus sebességgel juttatja el bombaterhét a célpont fölé. A nagy sebesség miatt a földi légvédelem képtelen befogni. A gondok a bombateher kioldása után kezdődnek, ugyanis ekkor a gép lelassul, és könnyű prédája lehet a közelben ólálkodó vadászoknak vagy a légvédelemnek. A lopakodó bombázók a rakéták kilövésekor fedik fel magukat rövid időre, ez sokat javít a túlélési esélyükön. A reptéren kifejleszthetjük a lézerirányítású rakétákat, ami 25%-kal megnöveli a robbanóerőt. A harci helikopterek különleges képessége a rakétazápor, melynek segítségével egy adott körzetet elárraszthat nem irányított robbanó lövedékekkel. Abban az esetben, ha valamelyik veterán vadászgépet, bombázót vagy helikoptert lelövik, a gép pilótája katapultál. A megmentett pilótákat bármelyik földi járműbe betehetjük, így a pilóta tapasztalata nem vész el. Az árufuvarozásért felelős Chinook helikopter kiválóan alkalmas a megközelíthetetlen helyeken lévő erődítmények elfoglalására. Nincs más dolgunk, mint telepakolni katonákkal, majd a célpont fölé repülni, és kötélen leereszteni a kommandósokat.

Az USA energiaellátását korszerű reaktorok biztosítják, melyek kiegészítő generátorok üzembe helyezésével még nagyobb teljesítményre képesek. A stratégiai központ megépítése létfontosságú a fejlett technológia alkalmazásához. A központ megépítése után három lehetőség közül választhatunk. Megnövelhetjük egységeink tűzerejét (bombardment), védettségét (hold the line), vagy hatósugarát (search and destroy). Ez utóbbi esetében még egy hatalmas ágyú is megjelenik a központban, mely miszlikbe aprít minden ellenfelet, aki a közelbe merészkedik. Itt



SZERETTED AZ EREDETI COMMAND & CONQUER SOROZATOT?

KIPRÓBÁLNÁD A LEGÚJABB RÉSZT?

VÁLASZOLJ AZ ALÁBBI HÁROM KÉRDÉSRE, S TIÉD LEHET A HÁROM DOBOZOS COMMAND & CONQUER GENERALS EGYIKE.

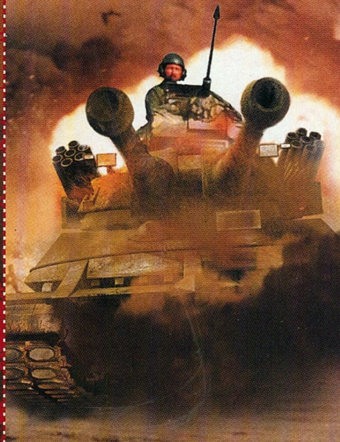
Hogy hívják a GLA elit terroristáját?

Milyen egységekbol áll az USA légiereje?

Mikor jelent meg a Command & Conquer: Tiberian Dawn (a sorozat első része)?

A megoldásokat 2003. március 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon.

Gamer Magazin szerkesztősége
1300, Budapest 3., Pf. 210









növelhetjük meg a szondák és a harckocsik páncélzatát, valamint elérhetjük azt is, hogy az egységeink a megszokottnál kétszer gyorsabban lépjenek szintet. A fogolytábor (detention center) megépítése után bizonyos időközönként megnézhetjük a teljes térképet az ott található összes ellenféllel egyetemben (ez feleslegessé teszi a parancsnoki központban lévő radar használatát). A terepen található készletek kimerülése esetén kérhetünk segítséget légi úton. A lerakodóhely megépítése után 2 percenként pénzt kapunk a főparancsnokságtól. Az USA szuperfegyvere a részecskeágyú, mely sebészi pontossággal képes kiiktatni a kívánt célpontot. Pusztító ereje meg sem közelíti az atombombát vagy a scud rakétákat, viszont nagy előnye, hogy aktiválás után tetszés szerint irányíthatjuk. További előny az is, hogy jóval gyakrabban használhatjuk, mint Kína az atomfegyvereit. Több részecskeágyú építése esetén két számláló jelenik meg, mindkettővel külön tüzelhetünk (nem gyorsítják egymást). A bázisvédelmet egyetlen patriot rakéta képviseli, ez elsősorban a páncélosok és a repülők ellen véd hatékonyan.

GLA. A terroristák a Generals rosszfiúi. Technológiailag ők a legelmaradottabbak, de azért rendkívül kellemetlen meglepetéseket tudnak okozni ellenfeleiknek. Legfontosabb ismérvük az, hogy az épületeik üzemeltetéséhez nem kell energia. Bármelyik építmény megsemmisülése után a helyén marad egy alap, melyből kis idő múlva a teljes épület regenerálódik. Gyalogosaik között megtalálható a másik két oldalról jól ismert géppuskás és páncélöklös. Rajtuk kívül ott vannak a gépeltérítők, a dühös tömeg, az öngyilkos merénylő és Jarmen Kell, az elit terrorista. A gépeltérítők az ellenség harci járműveit tudják átállítani véglegesen a saját oldalukra. A tömeg mindent képes lerombolni, ami az útjába kerül. Az öngyilkos merénylő a testére erősített robbanóanyaggal semmisíti meg az ellenség járműveit (autókba beülve jóval nagyobb esélye van a célba jutásra). Jarmen Kell különleges képessége az, hogy képes a földi járművek pilótáit kilőni a vezető ülésből. A gazdátlanul maradt járművet aztán bármelyik gyalogosunk elfoglalhatja.

A GLA kétféle páncélost képes csatasorba állítani, bár ezeknek szemtől szemben semmi esélyük sincs a szövetséges páncélosokkal szemben. A Scorpion tank házi barkácsolású rakétájával tűnik ki a sorból. A Marauder tank egy fokkal erősebb, de az igazi erejét csak akkor éri el, ha összeszedte a roncsokból a használható alkatrészeket. Teljes kiépítésben két löveg és az alapnál jóval erősebb páncélzat tartozik hozzá. A teherautó egyszerre öt gyalogost képes a platóján szállítani, ezek még a szállító jármű megsemmisülése után is harcképesek maradnak (a jármű fegyverzete a roncsok közül kibányászott alkatrészekkel erősíthető). A légvédelemről az ósdi, de annál hatékonyabb négycsövű gépágyú gondoskodik, mely szükség esetén a gyalogosok ellen is sikerrel bevethető. Mivel a GLA bázis nem rendelkezik radarral, ezért szükség lesz egy mozgatható radarkocsira is, mely megmutatja a térképet. A gyalogosok rémálma a méregszóró, mely folyékony vegyszerrel borítja be a környezetét azonnali halált okozva a védtelen gyalogosoknak. A tüzérséget az önjáró, változtatható robbanófejjel (vegyi vagy robbanó) ellátott scud rakétavető képviseli. A páncélosok rémálma a rakéta buggy, mely messziről képes megsorozni a lomha tankokat. A végére hagytam az igazi nagyágyút, a robbanóanyaggal megrakott teherautót. Különleges képessége az, hogy képes bármelyik jármű alakját felvenni. A robbanóerejét némi pénzmag feláldozásával megduplázhatjuk. A terroristák egyik legfontosabb épülete a palota és a feketepiac, a legfontosabb fejlesztéseket itt igényelhetjük meg. Az építkezésről és az anyagmozgatásról a peon gondoskodik. A szűk átjárókba aknákat telepíthet, melyek nagy hatósugárban képesek végezni az óvatlan járművekkel. Ő gondoskodik az aknák felszedéséről is. A terroristák tömegpusztító fegyvere a nyolc rakétából álló scud storm, mely halálos gázfelhővel burkolja be a célterületet. Kétféle bázisvédelmet alkalmaznak: a páncélosok és a légierő ellen hatásos stinger állásokat (három rakétás fedezékben), valamint a gépágyúval felszerelt földalatti bunkerrendszert. Ez utóbbi érdekessége az, hogy a járatok összeköttetésben állnak egymással, így a térkép egyik végében lévő bunkerből egy pillanat alatt átjutunk a térkép másik végében lévő járatba (azonnal meggyógyítja a sérült egységeket).

BEFEJEZÉSKÉNT... Igaz ugyan, hogy a Generals nem adott hozzá túl sokat az eredeti sorozathoz, és nem is lesz mérföldkő az RTS-ek történelmében, de a frenetikus grafika és a játszhatóságot nagymértékben megnövelő újítások miatt mégis kiemelkedő játék. Jól felépített hadjárata izgalmas szórakozást nyújt, ha csak rövid időre is. A hadjáratok befejezése után a géppel, valamint emberi ellenfelekkel is összemérhetjük a tudásunkat, ennek tapasztalatairól a multi cikkben olvashattok. A következő Gamerben végigvesszük az összes küldetést, persze a legnehezebb szinten. Vitathatatlanul ez lett a legjobb játék a hónapban, az Unreal 2 még a közelébe sem tudott férkőzni. Bízzunk benne, hogy az EA Pacific sok hasonló játékkal örvendeztet meg minket a jövőben, és most főként a C&C trilógia befejező darabjára, a Tiberian Twilightra gondolok. ■ **Mocsy**

> **ÉRTÉKELÉS**

93%

grafika	25/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO SAGE grafika › kiegyensúlyozott ellenfelek › egységfejlődés

KONTRA eszméletlen gépigény › néhol gyenge MI › túl rövid hadjáratok

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII800, 128MB RAM, 1.8GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Empire Earth	88%
WarCraft 3	92%
Age of Mythology	94%

RTS ÖSSZTŰZ

Igencsak jó dolguk volt az utóbbi egy évben a valós idejű stratégiai játékok szerelmeseinek. Röpke nyolc hónap alatt három olyan folytatás készült el, mely lázba hozta a rajongókat. A sort tavaly júliusban a WarCraft III kezdte. A válasz nem sokat késett, októberben debütált az Age of Mythology, és magabiztosan uralta a karácsonyi szezont. A Generals sajnos kimaradt az év végi össznépi játékvásárlásból, csak február közepére készült el. Úgy gondoltuk, itt az ideje összeereszteni a három rivális, derüljön végre ki, hogy melyik a legjobb ebben a kategóriában.

GRAFIKAI KIVITELEZÉS, ZENE, HANGOK

Mindhárom játék grafikusai alaposan kitettek magukért, de az első helyet az Age of Mythology nyerte el. A karakterek és a mitológiai lények nagyon szépen ki lettek dolgozva, itt a legszebb a textúrázás. Az isteni erő alkalmazása pazar látványt nyújt, a meteorzápor szépen deformálja a környezetet, ráadásul felgyújtja a környező erdőket. Itt a legszebb a tenger is, a mélyben korallok lebegnek, játékos delfinek és hatalmas bálnák úszkálnak a vízben. Zenei téren is a Mythology lett a nyertes, mindhárom nemzet külön zenei aláfestést kapott, ráadásul az egységek saját nyelvükön nyugtázzák az általunk kiadott parancsokat.

***Eredmény:** 1. Age of Mythology, 2. C&C: Generals, 3. WarCraft 3.*

JÁTÉKÉLMÉNY, SZTORI, KÜLDETÉSEK, MI

Mindhárom játék remek szórakozást nyújt, itt igazából a mennyiség volt a döntő. Első helyen a WarCraft III gigantikus hadjárata végzett (négy különböző játszható faj), ott 34 játszható küldetést nyomhatunk végig. A második a Mythology lett 32-vel, míg az utolsó helyre szorult a Generals a maga szerény 22 missziójával. A történet szempontjából is a WarCraft III lett az első: remekül felépített, izgalmas sztorit mesél el. Mesterséges intelligencia szempontból egyértelműen a Generals végzett az utolsó helyen, ezen bizony van még mit csiszolni. Holtverseny alakult ki viszont a Mythology és a WarCraft III között, a gép mindkét programban okosan játszik, élvezetes ellene küzdeni.

***Eredmény:** 1. Warcraft III, 2. Age of Mythology, 3. C&C: Generals*

KIEGÉSZÍTŐ LEHETŐSÉGEK

Mindhárom rész rendelkezik skirmish opcióval és többjátékos lehetőséggel (interneten vagy helyi hálózaton keresztül). Nagyon fontos rész a hősök, illetve a harci egységek fejlődése. Ebben a kategóriában a WarCraft III lett a nyerő, mivel a játékban szereplő hősök menet közben szintet lépnek, ráadásul a talált varázstárgyakat átvihetik magukkal a következő pályákra is. Ezzel a szerepjáték-beütéssel előzte meg a Generalst, ahol ugyan minden egység fejlődik, de csak az adott küldetésen belül.

***Eredmény:** WarCraft III, 2. C&C: Generals, 3. Age of Mythology*

TECHNOLÓGIAI KIVITELEZÉS, GÉPIGÉNY

Technológiai szempontból a Generals SAGE motorja viszi el a pálmát, bár ennek hatalmas gépigény az ára. A jelenlegi csúcskategóriás gépeken is akad az utolsó pályákon, így kénytelenek leszünk lejjebb venni a grafikai részletességet. A kamera 360 fokban forgatható, és egészen ráközelíthetünk az egységekre. A második helyre szorult a Mythology, ahol ugyan a kamera körbeforgatható, de a zoomolást nem vihetjük túlzásba. A WarCraft III-nak itt bizony meg kell elégednie a harmadik hellyel, minimális forgatást és ráközelítést engedélyez. A gépigényt tekintve viszont pont fordított a helyzet, a WarCraft III végzett az első helyen, őt követi a Mythology, és a sor végén kullog a Generals a maga 2 GHz-es processzorigényével (és még azon sem fut tökéletesen).

***Eredmény:** döntetlen.*

VÉGEREDMÉNY

1. WarCraft III, 2. Age of Mythology, 3. C&C: Generals

Minimális előnnyel, de a WarCraft III végzett az első helyen. Technikailag ugyan nem olyan fejlett, mint a vetélytársai, de a hatalmas egyjátékos hadjárat, a négyféle játszható faj és az importálható hősök az ő javára billentették a mérleget. Közvetlenül utána jön az Age of Mythology, mely látványos grafikájával és pazar hangjaival méltán érdemelte ki a második helyet. A Generalsnak maradt a dobogó harmadik foka, a 2 GHz-en szaggató utolsó pályák miatt nem juthatott feljebb.

Egy dologban azonban mindhárom program közös, megérdemlik, hogy eredetiben ott pihenjenek a polcon.



COMMAND & CONQUER: GENERALS
MULTIPLAYER TESZT

Az előző oldalakon megtudtátok, hogy a Generals milyen szép, milyen jó, hogy mennyi egység van benne és – sajnos – hogy milyen rövid egyjátékos módban. Még szerencse, hogy rendelkezésre áll a szobatábornokok számára néhány opció, amelyekkel megnyújthatják e program szavatosságát.

Mindenki megtalálja a számítását. A magányosak számára ott van a skirmish opció, amelyben a gép ellen vehetjük fel a harcot. A hagyományos kollektív mészárszékek mellett érdemes kipróbálni a szövetségek harcát – a legnagyobb pályákon egymásnak ereszthetünk két háromfős, esetleg, ha anarchiára vágyunk, négy kétfős csapatot.

Ez már csak azért is hasznos, mert megleshetjük gépi társunk viselkedését. Eleinte ezt egyfajta mintaként is felhasználhatjuk, később azonban már csak azért jó, hogy tudjuk, hogy az egyes csapatok miként építik fel védelmüket, hogy a következő körben ezt kihasználhassuk ellenük. Sajnos a masina nem igazán képes kooperatív játékra – nem vártam túl sokat, mondjuk csak annyit, hogy küldjön pár gyors egységet, ha éppen segítségre van szükségem. Semmi ilyenre nem képes, tulajdonképpen csak annyi a haszna, hogy leköt pár ellenfelet, és mivel általában ész nélkül köt bele mindenkibe, célpontjává válik minden atombombának (meg a többi hasonló finomságnak). Az unalom elkerülése végett kis medálokat is gyűjthetünk, például azért, ha 50 tankot készítünk egy menetben, vagy ha sikerült tíz perc alatt legyakni egy gépet.

A világháló vándorait várja az online opció, ahol megpróbálhatjuk bebizonyítani, hogy a Kárpát-medencéből is győzelemre lehet vezetni a kínai néphadsereget. A játékokat rengeteg szűrő szerint csoportosíthatjuk, és ami még igen hasznos, barátainkat elmenthetjük egy kis listába, és így mindig megnézhetjük, hogy éppen játszanak-e. Lényegében ezzel azonos lehetőségeket, csak sokkal nagyobb hangzavart és komolyabb összedolgozást tesz lehetővé a helyi háló használata, ahogy mi is lelkiismeretesen teszteltük a programot. Értetek mindent :). Gépi irányítású ellenfeleket itt is berakhatunk magunk közé, de ez főként eleinte javallott; miután kitanultuk a nemzetek trükkjeit, érdemes egymás között elintézni a nézeteltéréseket (esetleg a páratlan résztvevős ütközeteket érdemes kiegyensúlyozni egy Hard vagy egy Brutal fokozatú gépi szövetségessel).

Tippek-trükkök. Természetesen az RTS-ek aranyszabályai itt is érvényesek a csapatjátékkal kapcsolatban. Nevezetesen: érdemes figyelni egymásra: aki jobban áll, az mindig küldjön pár egységet a megtámadottaknak. Az elhúzódó ütközetekben egy építőt is érdemes átcsempészni társainkhoz: egyrészt, hogy legyen egy végső menedékünk, másrészt pedig, hogy ne tartson percekig, amíg a felmentő sereg odaér. Szintén fontos a támadások összehangolása. Ne külön-külön támadjuk, hanem egyesítsük erőinket – melyek optimális esetben még ki is egészíthetik egymást (mondjuk a kínai tankok fedezetére kitűnően alkalmasak az amerikai helikopterek és repülők). Érdemes megbeszélni, hogy a szuperfegyvereket hol és mikor vessük be, hogy így is növeljük azok hatékonyságát. Ezekből egyébként érdemes legalább kettőt építeni, mert ha csak egyet dobunk le, akkor az ellenfél központja még nem semmisül meg – persze, az egységek elhullanak, meg általában rosszul fogja magát érezni, de az igazi eredményt a dupla csapás hozza meg (esetleg lehet kombinálni a generális-pontokért szerzett támadó manőverekkel, mint mondjuk az Artillery Barrage vagy az A10 Strike). Érdemes az ellenfél bázisát hátulról megpuhítani, mielőtt nekirontunk az igazi sereggel. Igen ocsmány dolog például valamilyen módszerrel kiiktatni az áramellátását, hiszen így a védekező egységei (no meg a szuperfegyverei) nem fognak visszalőni. Az is szemét manőver, ha elfoglaljuk az épületeit, és gyorsan eladjuk őket.

Ez mondjuk a gép ellen soha nem jön be, de emberi ellenfeleinket óriási dührohamokba lovallhatjuk ezzel – ugyanis általában mindenkinek sokkal fontosabb dolgai vannak annál, minthogy holmi pittyegésekkel foglalkozzon. Életfontosságú, hogy a GLA felrobbantott épületeit még egyszer szét kell lőnünk, különben újra felépülnek. Használjuk ki a terep adottságait! Ez nem csak arra vonatkozik, hogy magassági állásokat foglaljunk el, de arra is, hogy a legtöbb pályán vannak bunkerként felhasználható civil épületek, vagy kifejezetten ilyen céllal épült lőállások. Ezek sokáig megvédik a gyalogosainkat, csak arra vigyázzunk, hogy az amerikai közkatona egy villanógránáttal mindenkit ki tud csinálni az épületekben. Ne csak a csapatokat, de a fontosabb épületeket (szuperfegyverek, esetleg a gyárak) is tegyük elérhetővé gyorsbillentyűkkel. A barakkoknál és a gépgyáraknál használjuk ki, hogy lehet forgatni az épületeket – a kijáratuk mindig arrafelé nézzen, amerről támadhatnak minket, ez adott esetben életet menthet.



Ahány nép, annyi szokás. A derék kínaiaknál egy nyersanyagbázisra három-négy teherautót állítsunk rá, és minél hamarabb próbáljunk meg ráállni az Overlordok gyártására. Amíg ez meg nem történik, addig Gattling-ágyúkkal és rakétavetősökkel tömött barakkokkal védekezzünk. Ha egymás mellé építjük ezeket, szinte semmi nem tud átjönni. A szinte szócska az amerikaiak Tomahawkja és a GLA Buggyjai miatt indokolt, ezeknek ugyanis irdatlan lőtávjuk van – ezek visszaverésére mindig álljon készenlétben pár MIG vagy Battlemaster. Ha megvannak az Overlordok (A Gattlingosok és a Propagandatornyosok aránya 3:1 körül legyen), akkor légi fedezetnek gyártsunk le melléjük pár mezei Gattling-tankot, és már mehetünk is lepucolni a térképet. Egy ilyen bandát nem sok dolog állít meg, de azért ne hagyjuk őrizetlenül a hazát, hagyjunk otthon pár ütőképes jószágot. Érdemes a középjátékban ráállni a hackerek tömeggyártására, akár pár új barakkot is felhúzhatunk kifejezetten ezért. Ha a gép ellen játszunk, akkor nyugodtan gyűjthetjük őket egy kupacba, de az emberi ellenfelek azonnal rájuk fognak startolni, ha megpillantják őket. Ezért aztán érdemes őket nem egy kupacban tartani, és szétszórni a kisebb csapatokat bázisunk belső, védettebb részeibe, ahol nem olyan feltűnők (az is használ, hogy vadul üvöltözünk, ha kicsináltak egy bandát – ilyenkor azt hiszi a buta ellen, hogy végzett mindenkivel :)). Amennyiben áramhiányunk van, érdemes túlterhelni a reaktorokat, amíg a következő generátor fel nem épül – csak aztán ne felejtsük visszaállítani őket rendes működésre, mert igen kínos, ha a bázisunk közepén felrobban egy atomerőmű. Ha van egy kis időnk, akkor érdemes lehet a Black Lotusszal mókázni, akár a pénzlopásról van szó, akár az egyes épületek ellopásáról. A generális pontokért mindenképpen vegyük meg az Artillery Barrage-et hármas szinten, a Cluster Minest és az EMP Pulse-ot. Ezekből egy adag, továbbá egy atombomba jó eséllyel elpusztít egy ellenfelet.

Az amerikaiaknál már nem ilyen egyszerű a képlet, nincs olyan mindent ütő szerkezet, mint az Overlord a keletieknél. A játék elején nem lesz sok pénzünk, mert a szállítóhelikopterek nagyon sokba kerülnek. Egy raklap anyaghoz kettőt érdemes használni, de mindenképpen vegyük számításba, hogy ezek repülnek: érdemes rögtön az első percektől lerabolni a távolabb levő pénzforrásokat. Amíg a többiek még a védelmüket ácsolják, mi már három-négy lelőhelyről is hozathatjuk az árut. A bázist a Patriot rakétákkal és katonákkal feltöltött Humvee-kkel védjük be, aztán gyorsan kezdjünk el gondolkozni, hogy megpróbálkozunk-e a légierő kifejlesztésével. Ezek ugyanis tényleg nagyon gyorsak, meg erősek, viszont hihetetlenül gyorsan leszedik őket. Emiatt aztán inkább „hit&run" taktikákra alkalmasak, azaz odacsapunk, aztán visszasietünk a bázis védelmébe. A lopakodóval mondjuk kitűnően felderíthetjük a terepet, de az igazi tűzerőt az Comanche-ok képviselik – csak ne zuhannának le olyan kevés találattól! A rakétazáporral szinte minden épületet kivégezhetünk, de ekkor is alkalmas mindig visszavonulni, és feltölteni a készleteket, így „végigzsilipelhetünk" egy bázist. Persze csak akkor, ha nem jön valami légvédelmi egység, amelyik leszedi drága masináinkat... Ha nem akarunk kockáztatni, akkor Tomahawkokat készítünk, amelyekkel a fix védelmet sérülés nélkül lebonthatjuk – csak valami védelemről kell gondoskodnunk ezek számára (erre a Crusadereket vagy a helikoptereket ajánlom). Minden páncélosnak fejlesszük ki a javító Drone-t, ezzel sokat spórolhatunk. Sajnos a szuperfegyverük, a részecskeágyú igen gyenge, ezért főleg mobil egységek ellen éri meg bevetni, mert azokat azért gyorsan elintézi. Generális-pontjainkat a következőkre költsük el: A10 Strike (hármas szinten), Fuel Air Bomb, továbbá elérhetővé tehetjük a Pathfindert (mesterlövész) és a lopakodót. Természetesen amint van rá lehetőségünk, építhetünk pénztermelő Supply Drop Zone-okat

A terroristák a játék elején viszonylag lassan indulnak be, mert kitermelő egységeik csak 75 dollárnyi árut takarítanak be egy fordulóval. Nagy előnyük, hogy nem kell az energiára figyelniük. Az első egységeink Technicalok (a gépfegyverrel felszerelt szállítójárművek), Quad Cannonok és esetleg Toxic Tractorok legyenek, ezzel a három géppel (különösen, ha a Technicalba rakétásokat ültetünk) meglehetősen jól vissza tudunk verni bármilyen támadást (egy radarkocsi is kell!). Aztán nincs mese, támadnunk kell, hogy hamar elérjük a harmadik generális-szintet – itt azonnal vegyük meg a Cash Bounty képességet maximum szinten (ez pénzt ad, ha végzünk egy-egy egységgel). Innentől kezdve sínen vagyunk, gyárthatunk mindenféle támadó egységet (rengeteg Buggy kell, meg a védelmükre pár Quad Cannon). Iszonyatos pusztítást tud véghezvinni a Bomb Truck – gyártsunk le ötöt, fejlesszük ki minden lehetőségüket, és álcázzuk őket ellenséges páncélosnak (lehetőleg valami gyorsabb fajtának). Ezután küldjük be az ellenfél bázisára, és robbantsuk fel a fontos épületeit – a győzelem innen már szinte garantált.

A kínaiak már a spájzban vannak. Látszik, hogy az EA Pacific csapata el akarta kerülni a multiplayer-játékok legnagyobb hibáját, a kiegyensúlyozatlanságot. Az internetes bétateszt eredményeit, tanulságait az utolsó pillanatig beépítették a játékba, de a folyamatnak még mindig nincs vége, és biztosan várható pár patch – no, nem a bugok miatt, hanem az egyes nemzetek egyenlő erejűvé változtatásához. Mindenesetre ez már most is egész jól sikerült, de azért nem vagyunk mindennel elégedettek. Egyelőre ugyanis a kínaiak erősebbnek tűnnek a másik két csoportnál – említhetném az atombomba elsöprő erejét, az Overlord mindenen átgázoló robosztusságát, vagy a rendkívül durva védelmüket. Az amerikaiak ugyan nagyon komoly légierővel rendelkeznek, de gépeik igen sérülékenyek – egy-egy meggondolatlan manőverrel rengeteg pénzt veszíthetünk. A terroristák nagyon lassan indulnak be, harmadik generális-szintig igen sérülékenyek, és a lépfenés egységek is sokszor nekünk okoznak majd gondot. Azonban ezek nem óriási eltérések – mint mondjuk a WarCraft 2-ben az orkok túlereje –, és biztos fognak még finomítgatni a dolgokon. Egyelőre egy igen erős négyest tudunk erre adni.

A Generals nagyon élvezetes volt többjátékos-módban, és bár nem rejt annyi lehetőséget, mint néhány vetélytársa, jókat csatáztunk vele, és valószínűleg ez egy ideig még így is marad. **Grath**

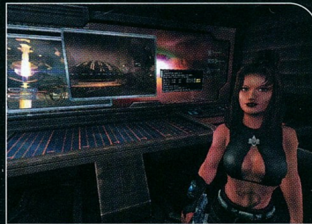
1998-ban legenda született, egy játék, amely mind a szakmát, mind pedig a közönséget elkápráztatta. Egy játék, amely fantasztikus légkörével, csodálatos képi világával, hangulatos történetével és korát meghazudtoló mesterséges intelligenciájával mindannyiunkat lenyűgözött. Tim Sweeny és csapata hosszú-hosszú, várakozással teli év után ekkor dobta piacra az Unrealt, és bebizonyította, hogy nem csak a John Carmack által vezetett id képes forradalmi First Person Shootereket készíteni.
A jeles esemény óta immáron közel öt év telt el, a Digital Extremes azóta túl van két újabb bestselleren, és úgy tűnt, hogy az Unreal név garancia a sikerre... egészen mostanáig!

> **Fejlesztő:** Legend Entertaintment > **Kiadó:** Infogrames > **Web:** www.unreal2.com

UNREAL II: THE AWAKENING

A VÁRAKOZÁS VÉGE. A tavalyi E3-on a Legend Entertainment mindössze egyetlen egy alkalommal volt hajlandó egy rövidebb demonstráció formájában bemutatni a show egyik legjobban várt játékát az Unreal 2: The Awakeninget. A rövid, alig 15 perces film tökéletesre sikeredett, és hangulatos, minden elemében profin elkészített játék képét festette, minek köszönhetően még nagyobb várakozás övezte a produktumot. A perc, amelyre immáron több mint négy éve vártunk, végre elérkezett, az Unreal II februárban a boltok polcaira került...
Természetesen a program megérkezésekor azonnal belevetettem magam a játékba.
Az első bevetésem alatt átszellemülten ültem a monitor előtt. A csodálatos, eddig soha nem látott részletességű világ minden képzeletemet felülmúlta, az életemre törő kreatúrákat önfeledten küldtem a másvilágra, és jókat nevettem a kihelyezett kamerákon keresztül ténykedésemet követő, és minden mozdulatomat kommentáló tiszt monológjain, majd beszállva az idegen bolygó energiaközpontjának a liftjébe ismét átéltem az első Unreal leghangulatosabb pillanatát, amikor is a liftakna kialudt fényeit követően újra farkasszemet nézhettem az idegen világ legfélelmetesebb ragadozójával, a Skaarjjal. Ekkor még meg voltam győződve arról, hogy az Unreal második része nem csak az év, hanem az évtized legjobb FPS-e... de a történet sajnos itt még nem ért véget





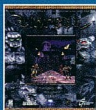




VILÁGOK HALANDÓRA. Az Unreal II cselekménye teljesen elrugaszkodik a nagy elődétől, és a Skaarjok kivételével csak új, vagy újra feltalált játékelemekkel találkozhatunk. A programban John Dalton ex-tengerészgyalogost alakítjuk, akinek 13 küldetésen keresztül kell megkeresni a hét elemből (Artifact) álló misztikus fegyver összetevőit, amelyek mindegyike teljesen más hangulatú és képi világgal megáldott bolygón található. Gondolom, a játékból lopott képekből egyértelműen kiderül, hogy a pályatervezők és a grafikusok valami egészen elképesztő munkát végeztek. A felhők árnyéka végigúszik a talajon, a különböző részecskeeffektusokkal életre keltett gomolygó füst és tűzeffektek majdhogynem életre kelnek, a különféle ellenfeleket töméntelen mennyiségű polingonból építették fel, és a motor által leképezett árnyékhatások is megállják a helyüket. Természetesen ennek a látványorgiának megvan az ára. A káprázatos grafika apróbb negatívumaiként csak a Morrowindben életre keltett pixel shaderes vízeffektet – mindössze egyetlen egy pá-



> 1998 – UNREAL



A Digital Extreme első FPS-e alapjaiban rengette meg a szakmát, és bebizonyította, hogy a John Carmack vezette id Software mellett másnak is jut szelet a kategória tortájából. Az Unreal hatalmas terei, a korhoz mérten fejlett AI-ja, és érdekfeszítő története minden tekintetben felülkerekedett az id éppen aktuális FPS-ével (Quake 2) szemben.

> 1999 – UNREAL TOURNAMENT



A Digital Extremes első kifejezetten többszereplős játékra kiélezett FPS-e azonnal két csapatra osztotta a Multiplayer játékok szerelmeseinek népes táborát. A töméntelen játékmóddal felvértezett alkotás azóta is nagy népszerűségnek örvend, ám szerkesztőségünk tagjait igazából hosszú időre nem volt képes megfertőzni.

> 2002 – UNREAL TOURNAMENT 2003



A hatalmas sikerű UT folyatása kiváló grafikus engine-jével, forradalmi Karma fizikus motorjával, számtalan ötletes játékmódjával és példaértékű pályatervezésével tovább öregbítette a sorozat hírnevét.

lyán sikerült valós idejű hullámzásra bírnom egy kisebb tócsát -, a golyónyomok hiányát, valamint a részletes nagyfelbontású textúrák miatt bekövetkező hosszú töltési időt róhatom fel. Egyszerűen hihetetlen, hogy a gyorstöltés is közel egy percet vesz igénybe. Ahhoz, hogy az Unreal II minden egyes aprólékosan megmunkált részletét reprodukáljuk a monitorunkon, nem árt, ha gyorsan beszerzünk egy 2 GHz-es processzort és egy GeForce Ti 4600, vagy Radeon 9700-as grafikus kártyát. Az Awakeninghez inkább ez utóbbit ajánlanám, mivel a játék igazi szépsége csak a négyszeres elsimítás bekapcsolásakor érvényesül.



HÁBORÚZZ. Az Unreal II legnagyobb meglepetését – a káprázatos grafikán kívül - a programban felvonultatott ötletes fegyverek és a BattleZone-ra emlékeztető építgetős játékelemek okozták. A felvonultatott arzenál minden egyes tagja az Unreal-hagyományokhoz híven másodlagos tüzelési módokkal vannak felvértezve, minek következtében változatos, taktikus küzdelmek részesei lehetnénk, ha a készítők által megvalósított mesterséges intelligencia hiánya nem húzná keresztbe számításainkat. Ettől eltekintve azonban nyugodt szívvel jelenthetem ki, hogy minden egyes flinta a helyén van, és ha designjukban nem is, használhatóságukban mindenképpen példaértékűnek számítanak. Ugyancsak örvendetes tényként konstatáltam, hogy az E3-on beharangozott telepíthető fegyverek és kerítések végül nem maradtak ki a játékból. Az építgetős részekre alapozott küldetésekben a rendelkezésre álló ágyúk és elektromos kerítések okos elhelyezésével kell időt nyernünk, megvédenünk bizonyos területeket, vagy megállít parancsolnunk a hullámokban támadó idegenek hordáinak. A telepíthető eszközök használata pofon egyszerű, és bár elhelyezésükhöz „alapfokú" stratégiai érzék is elegendőnek bizonyul, e forradalmi elem mégis megbontja a repetitív játékélményből fakadó monotonitást.

MIÉRT? Sajnos az Unreal II méltatása mindösszesen eddig tartott, amiből következik, hogy e fejezetben azokról a negatívumokról lesz szó, amelyek az Unreal szintű játékok esetében egészen egyszerűen megbocsáthatatlanok, halkan jegyzem meg, hogy a hibák nagy részét 2003-ban egyetlen egy FPS sem

> FEGYVEREK



WIDOWMAKER
Az Unreal II mesterlövész puskájára nagy szükségünk lesz a küldetéseink teljesítése során. A másodlagos tüzelési módjában 20 szoros nagyításra képes fegyver hatalmas tűzerővel rendelkezik. 2-3 pontos találat esetén szinte az összes ellenfél megfekszik.



VULCAN
Ez az egyszerű lángszóró amellett, hogy használat közben igazán hatásos képet fest, arzenálunk egyik legfontosabb darabja. Az összes kreatúra ellen hatékonyan bevethető, de legnagyobb hatékonysággal a csoportosan támadó apró pókok ellen alkalmazhatjuk. Használatakor vigyázzunk, nehogy saját szkafanderünket is lángra lobbantsuk.



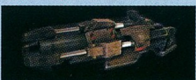
T-13 POPGUN
A játék alapfegyverek elsődleges funkciójában kis, míg másodlagos tüzelési módjában nagyobb energiatöltetek kilövésére képes. Lőszerkészlete kifogyhatatlan, mivel a fegyver egy kis idő elteltével önmagától újratöltődik.



SHARK
Az Unreal II legötletesebb flintája. A mordály elsőleges tüzelési módjában klasszikus rakétavetőként működik, azaz egyetlen rakéta kilövésére képes, míg másodlagos módban a jobb egérgombot lenyomva tartva négy ellenfél befogására képes.



M700 SHOTGUN
Az FPS-ek legkedveltebb fegyvere az Unreal hagyományaihoz hűen másodlagos funkciót kapott. Míg elsődleges módban egyszerű söréteket, addig másodlagosban a mordálytól négy-öt méterre a levegőben felrobbanó égésterméket bocsát ki. A Tűzfelhőn keresztülrohanó fenevadak azonnal lángra lobbannak.



M406 HYDRA
Az Unreal II legsokoldalúbb harci eszközét a többfunkciós gránátvető személyesíti meg. A hat különböző töltetet használható gránátvetővel a szokásos fémszilánkokká robbanó gránátok mellett további öt különleges lőszerrel ronthatunk az ellenfélre. A Toxikus gránáttal méregfelhőbe burkolhatjuk a zárt tereket, a napalmos robbanótöltettel egész szobákat boríthatunk lángba, az EMP gránát elektromágneses hullámával földre helyezett gépágyúkat tehetünk üzemképtelenné, az elektromos töltettel áramütést okozhatunk ellenfeleinknek, míg a füstgránáttal jócskán lecsökkenthetjük a látótávolságukat.



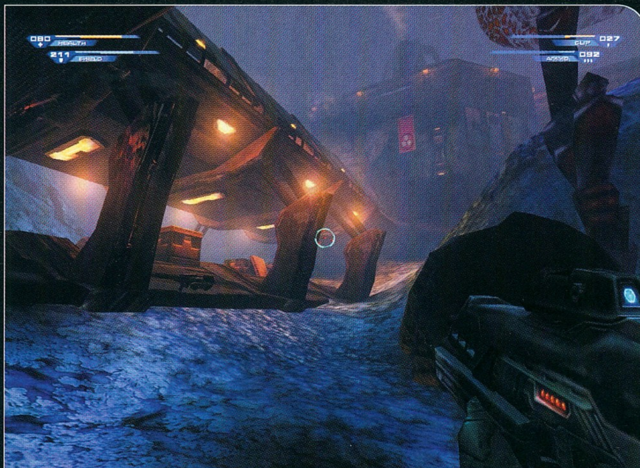
M32 DUSTER
Személyes kedvencem! Elsődleges módjában az Alien filmek gépfegyverére emlékeztet, míg másodlagos tüzelési módjában az Unreal Tournament Flack Cannonjához hasonló fémszilánkokkal keseríti meg a kreatúrák életét



GRACE
Aida kedvence tulajdonképpen egy klasszikus Colt, mely elsődleges módjában robbanólövedékeket, míg másodlagos módjában ugyanezeknek a töltényeknek hármas sorozatát adhatjuk le.

A SAJTÓ VISSZHANGJA

Gondolom, a cikk végén található százalék láttán sokan összeráncoljátok a szemöldökötöket, és kígyót-békát kiáltva e sorok íróját méltató szitkozódások közepette hajítjátok a lapot a szoba legtávolabbi sarkába. Sajnos az alant található százalékot majdhogynem az összes online és offline magazin reprodukálta. A Gamespy 76, a Gamespot 73, az IGN 82 %-ra értékelte a legenda legújabb epizódját. A leírások egyöntetűen a jelenleg kapható legszebb, ám legrövidebb és legfantáziátlanabb játéknak tulajdonították, továbbá mindannyian egyetértettek abban, hogy az Unreal 2 méltatlan folytatása a nagy elődnek... ezzel a kijelentéssel jómagam is maximálisan egyetértek



engedheti, és egyelőre nem is engedte meg magának.

Számomra az első és egyben legsarkalatosabb gondot az FPS-eknél általában a mesterséges intelligencia hiányossága jelenti. Az Unreal II esetében bizakodva vártam, hogy az életemre törő ellenfelek okosan taktikázva és összehangoltan rontsanak rám, hiszen az Unreal első epizódja korát megelőző AI-val lett felvértezve, és elsőként vonultatott fel gépi ellenfelekkel (botokkal) megtámogatott többszereplős játékmódokat megteremtve ezzel az Unreal Tournament alapjait. Reményeimet tovább növelte a tavaly megjelent Unreal Tournament 2003 kiváló mesterséges intelligenciája, mivel a programban felvonultatott AI nemcsak a hagyományos Deathmatch-ben, hanem a csapatorientált játékmódokban is megállta a helyét. Sajnos azonban az Unreal II-ben nyoma sincs gondolkodó ellenfeleknek, aminek hiánya érdektelenné teszi a játékmenetében amúgy sem jeleskedő alkotást. Az még hagyján, hogy a különféle kreatúrák fenevad mivoltuknak megfelelően nyílegyenesen, vagy esetleg logikátlanul cikk-cakkban rohangáljanak a pályán, de az, hogy a Liandri Corporation hús-vér szereplői is eszüket vesztve futkossanak, arra már nincs mentség. A legviccesebb jeleneteknek akkor lehetünk szemtanúi, amikor feladatunk szerint egy tudóst kell A pontból B-be elkísérnünk, és védelmeznünk. A küldetés során meg kell tisztítanunk az adóvevőig vezető utat, amelyhez a kutatólabor külső állványzatán több száz méter magasságban vezet az út. Ha ekkor a gépi AI által kontrollált ellenfelek közé lövünk, ne lepődjünk meg azon, hogy az ellenséges katonák gondolkodás nélkül oldalaznak a lövések elől figyelmen kívül hagyva azt az apróságot, hogy menekülési útvonalként a feneketlen mélységet választják. Napjaink FPS-eiben rendre találkozhattunk olyan jelenetekkel, amikor ellenlábasaink a terep adta adottságokat kihasználva fedezékbe vonulnak, esetleg interakcióba lépve a környezettel a saját maguk által feldöntött asztal mögül adják le sorozataikat. Az esetek többségében a fent leírt jelenetek nem az AI-nak köszönhetők, hanem a programozók által fixen megírt algoritmusnak, a játék









KARAKTEREK



NE'BUN. A különös felépítésű idegen az Atlantis űrhajó pilótája, aki a játék küldetései során nemigen jut jelentősebb szerephez. Bohókás külsejének és rekedtes hangjának köszönhetően azonban mégis az Atlantis egyik legmeghatározóbb karaktere. Ha jól akarsz szórakozni, akkor a küldetések megkezdése előtt mindenképp válts vele néhány keresetlen szót.



AIDA. A kellemes hangú, formás teremtés a játék kulcsfigurája. Tőle kapjuk meg a küldetések előtt az eligazításokat, és ő lesz az, akinek sorsa a játék során hatalmas fordulatot vesz. A tapasztalt, több bevetést megért Aida tanácsait minden esetben fogadjuk meg, hiszen ő az egyetlen, akiben maximálisan megbízhatunk.

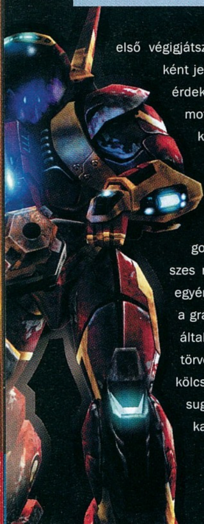


ISAAK. A hajó mérnöke, aki egy csúnya baleset következtében majdnem elvesztette végtagjait. Ha bármilyen kérdésed lenne a bevetések alatt használható fegyverekről, vagy az idegenek által kifejlesztett technológiákról, bátran fordulj hozzá, hiszen Isaak minden kérdésre tudja a választ.

> Más vélemény

„Az eddig megjelent összes PC-s single player FPS közül az Unreal első része állt legközelebb a szívemhez - és sajnos ez így is maradt. A misztikus hangulatú magányos kóborlás egy fantasztikusan kidolgozott, idegen világban teljesen lenyűgözött - számomra ezt a fajta hangulatot semmilyen más játék nem tudta még megközelíteni sem. Az előzetesek alapján tudni lehetett, hogy a második rész sajnos egészen más lesz, de én azt reméltem, hogy ez a játék másképp lesz tökéletes, mint az elõd. Sajnos azonban a folytatás messze elmaradt a várakozástól. A grafika ugyan a legszebb, amit valaha láttunk, de közel sem olyan kiemelkedő, mint annak idején az Unreal 1-é volt, emellett számos apróság rontja az összképet: elvárnám, hogy a töltények nyomot hagyjanak, levelek meglibbenjenek, ha hozzájuk érünk stb. A legnagyobb gond a játékmenetben van, amely ugyan élvezetes, de semmi újat nem képes felmutatni. A pályák teljesen lineárisak, megyünk és gyilkolunk mindenhol, viszont ezzel a fantasztikus grafikus motorral megvalósított, igényes pályadesignnal még ez is élvezetes, főleg a tényleg jól megkomponált, előre megírt jelenetekkel (ebből kellett volna sokkal több!), és a szerintem pont megfelelő mennyiségű humorral fűszerezve. Mindezt sajnos nagyon lerontják az alkalmanként ismétlődő pályarészletek és feladatok, valamint a teljesen semmitmondó, dögunalmas és felesleges, hosszú eligazítás, továbbá a szerintem totál semmitmondó történet. A gyors gépeken is iszonyú hosszú pályatöltési idő tovább gyilkolja a játékélményt - és a program még így is iszonyú rövid! A játék AI tekintetben sem tud semmi különlegeset felmutatni. Ami élteti a játékot az a tényleg fantasztikus grafika és a pattogós zene. Szóval szerintem nem rossz ez az Unreal 2, de ugyanúgy, mint a Quake1-et követő második epizód esetében, ettől is sokkal-sokkal többet vártam volna. Miután három nap alatt kétszer végigjátszottam, le is töröltem a gépemről, és nem hiszem, hogy egyhamar újra elő fogom venni. Kár érte, számomra eddig az év csalódása." **Greg5**





első végigjátszásakor mégis üdítő színfoltként jelentkeznek, és élvezetesebbé, érdekfeszítőbbé teszik a programot. Az Awakening azonban nélkülözi az ilyen, vagy ehhez hasonló jeleneteket. Különösképpen nem értem ezt azért, mert a program a nagy dirrel-dúrral beharangozott karma fizikus motor összes rendszerfájlját telepíti, amiből egyértelműen következhetne, hogy a gránátvetők és a rakéták lövegei által keltett detonációk a fizika törvényeinek megfelelően lépnek kölcsönhatásba a detonáció hatósugarába eső tereptárgyakkal. A karma motor jelenléte ellenére azonban egyetlen egy tereptárgyat sem mozdíthatunk el, így óva intek mindenkit, hogy lőszerkészletét a raktárhelységek állandó kellékeként funkcionáló papírdoboz megtáncoltatására használja el. Érthetetlen tehát, hogy a készítők miért hagyták kiaknázatlanul az Unreal Warfare motorban rejlő lehetőségeket, mint ahogy az is, hogy egy multiplayer játékmód nélkül készített (felesleges is lett volna, hiszen a Digital Extremes éppen e célból készítette el az Unreal Tournament 2003-at), kifejezetten egyjátékos módra kiélezett játékot a legnehezebb fokozaton mindösszesen tíz óra alatt végig lehet játszani. Igazából ez a nyúlfarknyi játékidő nem jelentene olyan nagy gondot, ha a végigjátszás során a tisztelt játékosok beleértve a több mint négy éve várakozó népes rajongótábort egy érdekes, izgalmas innovációkkal teli, „okos" programot kapna a kezei közé. Az Unreal II esetében azonban erről szó sincs. A mindösszesen 13 küldetés végtelenül lineárisra és érdektelenre sikeredett, ráadásul a már említett építgető-területvédő elemek kivételével egyetlen eredeti ötlettel sem szolgál. A missziókban egyszerűen menni kell előre, és mindennemű tárgyhasználat és kalandelem nélkül (ha csak a tudós kísérgetését nem vesszük annak) kell ledarálnunk a pályákat. Megmagyarázhatatlan, hogy a készítők számtalan már elkészített érdekes és közönségsikereket megért játék ismeretében (Half Life, No One Lives Forever sorozat, Jedi Outcast, Medal of Honor stb.) még arra sem vették a fáradságot, hogy minimum egy James Bond-felépítésű kaland- és logikai elemekkel megtűzdelt játékot alkossanak.
Egy szó, mint száz, a lélegzetelállító látványvilágon kívül a tisztelt vásárló semmit sem kap, és mindez még talán megbocsátható lenne, ha nem az Unreal, hanem valami harmadrangú FPS folytatásáról beszélnénk... olyanról, amilyenné a Legend Entertainment keze munkájának köszönhetően e jobb sorsra érdemes portéka sikeredett.

Konklúzió. Ahogy azt a fentiekből már kitalálhattok, egyáltalán nem ájultam el a Legendses srácok munkájától, és ezzel sajnos nem vagyok egyedül. Hiába a gyönyörű grafika, a hangulatos zene és a kitűnően használható fegyverarzenál, ha a készítők mit sem törődve a belbeccsel a 98-as év játéknormáira támaszkodva építik fel játékukat, tudomást sem véve az idő múlásáról. Bizton állíthatom, hogy az ismétlődő, és minden ötletet nélkülöző játékélménynek hála az Unreal II: The Awakeninget minden idők egyik legnagyobb csalódásaként jegyzi majd a szakma, mint ahogy azt is, hogy a Digital Extremes soha többé nem bíz új feladatot a bűnt elkövető Legends Entertainment csapatára. Kár érte! **Sasa**

> Értékelés

78%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

PRO végre megjelent > soha nem látott képi világ

KONTRA szemtelenül rövid > fantáziátlan buta játékmenet > bosszantóan hosszú töltési idő > iszonyatos gépigény

> CD melléklet
csalás háttérkép javítás demo

> Minimum gépigény
PIII1GHz, 128MB RAM, 1.2GB HDD, D3D

> Aréna

No One Lives Forever 2	85%
Medal of Honor	95%
Return to Castle Wolfenstein	90%

// WEBLAPÁT \\

BLOG. KIVAGY? KI VAGY? ÍRD LE! REALITY(?) SHOW SZAVAKBAN. A naplóírás nem mai dolog. Magától értetődő módon a web ilyen irányú felhasználása sem a legújabb keletű ötlet. Abban a pillanatban viszont, amikor a naplónk publikus magánéleti híroldallá változik, egész más lesz a fekvése annak a lyánynak... Attól, hogy lehetőség nyílik arra, hogy magánéletünkbe betekintést nyerjen bárki, aki erre kíváncsi, az amúgy a komód tetejére való plüss vagy csomagoló papír-kötésű napló tartalma egész más irányt vesz.

A Weblog „BLOG"-gá amortizálódott felületeit már Magyarországon is egyre többen használják, illetve még többen vannak azok, akik monitoruk előtti nem titkolt unalmukat próbálják elűzni egy-egy számukra érdekes iromány aktuális frissítésének olvasásával.

Van itt minden és mindenki, aki bármely érzékszervünknek ingere. Ari, kicsi pónin kikupálódott asszisztenslányka a főnök kompija mellől, narancsbőrrel, lassssztexxxfelsőben. Hangszigetelt ajtó mögött tanyázó „multinacionális-nagyhal", szürke alapon virágmintás selyem nyakkendővel, hozzá illő PC (pijerkarden) nájlonzoknival. De akad olyan is, aki bejegyzéseit két pszichiáter között ejti meg, két szó közt pedig csúnya kék Xanax pirulákat kapdos.

Naná, hogy ezek a legizgisebbek.

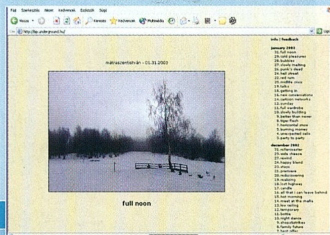
Persze, akad, aki csak úgy van. Aki nem ír semmi „ellent", vagy „formabontót" vagy „extrémet". Őket meg biztos azok olvassák, akinek ez az érdekes: a „kreténebbje". Tuti a dolog, energiák jönnek-mennek, Bridzsitdzsónszok találkoznak Terézapukkal (érdekes, az „apuk" a blogban jóval többen vannak...), tök normál bevásárlós, hétvégén húsleveses „szürke magyar" csap össze szuperhősös fikció-napló-fantasyvel. Mindenki korosztálytól, beállítottságtól és idegpályáinak sérültségétől függetlenül találhatja meg azt (ŐT), akiről mindig álmodott vagy rémálmodott.

A virtuális tér adta lehetőségeken kívül azért a blog mást is ad azoknak, akik komolyan gondolják „blogságukat": ismeretségek, barátságok, felfedezések, netán szerelmek is születnek néha egy-egy beleolvasás hatására. Sok blogger összejár, virtuális arca helyett a néha meglepő valósat megmutatva.

Tessék belekezdeni.

Lehet, hogy az, amitől tele a cipőd egész nap, attól majd másnak jobb lesz! Írd le!





HOGY NE MARADJATOK BLOGATLANUL, ÍME NÉHÁNY KEZDÉSNEK:

blog.lap.hu Hogy elindulhass, íme egy gyűjtemény a legismertebbekből. Persze később a legjobb blogról blogra ugrálni, mert a hasonló stílusú gazdák általában ajánlják egymást, linkjeik, bannerjeik segítenek növelni a másik ismertségét.

www.napfolt.hu/personal/tjp/ring/ Egy másik oldal, amelyik segít a „blogringek" (atyaúristen...) feltérképezésében. Jól működik, sokat segít. A „blogalapoktól" egész a „blogexpertekig" minden egy helyen.

she.addict.hu Premium minőség a ruhadarabokban, kozmetikumokban, italokban. Bootylicious él, ahogy kell. Egy 21. századi, cégben ülős, magas sarkús naplója. Fülhallgatóval, meztelen úszással és csizmákkal.

bp.underground.hu Visszafogott, mégis eszelősen klassz fotónaptár. Ahogyan írja: addig csinálja, amíg jól esik neki. A képek nyernek, tuti jól esik neki...

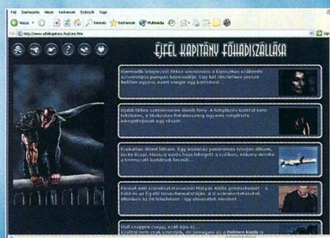
icecat.freeweb.hu/index.html Tudattágító privát kiállítás képekkel, versekkel, üzenetekkel, álmokkal meg nemalvásversenyekkel. Idő kell hozzá. Nem csak hosszában, keresztben is.

suematra8.blogspot.com A Kis Barátom, a Kis Barátom Kettő, A Legkisebb Barátom, he-he... Győzd megjegyezni a nickeket! Neki aztán pörög a sora. Utazik, dolgozik, szeret, szeretik, nem szeretik eléggé... Néha olvas is, állítólag csak a klotyón van rá ideje, de ez lehet, hogy csak szemenszedett hazugság.

www.plastik.hu Filozófia, meg lóf*** egyben. Plastik alapmű. Az oldal nem csak jól néz ki, de még olvasni is van mit nála. „F**za" stílus, megfog, azután olvasod még azt is, ami „ku**ára" nem érdekel.

www.freeweb.hu/delray "Kedves, szoftosan kattant, jó fej, érzékeny, ugyanakkor kellően tökös srác", ahogy olvassuk. Jól csinálja.

www.ejfelkapitany.hu/core.htm Éjfél Kapitány igazi virtuális szuperhős. Batman, Kudlik Julika, Ransburg Jenő, Andy Warhol és Grétsy László kiber-génsebészeti-szuperesszenciája. Szánni kell rá időt. Látványos, olvasmányos. Néha nem lehet letenni... a monitor meg marha nehéz... ■ **KÁPÉ**





> **Fejlesztő:** Relic Entertainment > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

IMPOSSIBLE

> 1991 – CREATURES



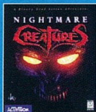
A C64 hanyatlásának egyik legbiztosabb jele volt, amikor több, mint egy évtizeddel ezelőtt sokan ezt a szépen kivitelezett, szórakoztató, de halálosan egyszerű platform-ugrabugrát tartották az év egyik legjobb játékának. El lehetett lenni vele egy darabig, de az ember azért közben visszasírta a „régi szép időket"

> 1996 – CREATURES



Nagyjából a Black and White-ig ez a játék viselte büszkén a „minden idők legjobb tamagocsija" címet. Nem is akart több lenni annál, kis szőrös lényeket nevelhettünk benne, taníthattunk beszélni, meg ilyenek. Ha a játékos jól csinálta, még szaporítani is tudta őket – bár általában előbb unta meg az egészet.

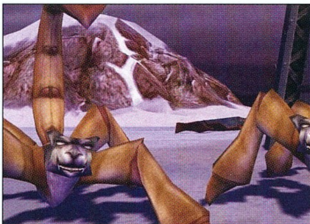
> 1997 – NIGHTMARE CREATURES



A harmadik „lényes" című játék a harmadik stílusban. Ez egyfajta Tomb Raider volt francia földről, s mint ilyen, hangulatilag erősen lehetett érezni rajta az Alone in the Dark hatását is. Folyt benne a vér hordószámra, meg volt szexi főhősnő – számottevő sikert ennek ellenére csak a Playstation-verzió aratott.

Mostanában a szenzációhajhász tévéhíradók és bulvárlapok állandó címlapsztorijának számítanak a hírek különféle génsebészeti áttörésekről és klónozásról, a csapból is ez folyik: a teremtéssel babrálunk, könyékig turkálunk a génekben, és persze közben rettegünk, nehogy végzetesen elbarmoljunk valamit. Szó, mi szó, a téma nagyon népszerű, és mint ilyen, esélytelen volt, hogy elkerülje a játékfeldolgozást. Mivel a mókára a nem éppen sablonos gondolkodásáról híres Relic csapata csapott le először, feltételezhettük, hogy nem mindennapi alkotással lesz dolgunk – a végeredmény láttán azonban mindenképpen át kell értékelnünk a „nagy az Isten állatkertje" mondáshoz társított jelentéstartalmat...

Történetünk - génmanipulációval és hasonló hitech mókákkal foglalkozó játéktól merőben szokatlan módon – a békebeli harmincas években játszódik. Hősünk, Rex Chance haditudósító és hivatásos kalandor (egyébként kiköpött Indiana Jones, ugyanaz a folyton a legnagyobb balhékba belemászó, sármos csirkefogó) rég eltűnt apja révén kavarodik bele az évszázad kalandjába. A halottnak hitt atya, Dr. Chenikov az Antarktisz közelében fekvő kis szigetcsoporton létesített kutatóbázisra invitálja fiát. Rex az örömteli viszontlátás helyett kétméteres farkasfejű skorpiókkal, valamint formalinban úszkáló, tigrisbe oltott imádkozó sáskákkal találkozik a barátságtalan helyszínen – amiből azért minimum sejtheti, hogy nincs minden rendben. Hát nincs is: Chenikov doktor ugyanis kifejlesztette a Sigma technológiát, amellyel két totál különböző állat génjeit lehet egyesíteni egy mutáns lény létrehozásával, a kutatást pénzelő iparmágnás Upton Julius azonban – igazi főgonoszhoz illően – a Nobel-díj helyett a saját kis üzelmeire akarja használni a világraszóló találmányt. Apu elrabolva, Rex vacsorának kijelölve a szörnyikék számára, bíztató kezdet - persze még nincs minden veszve, megmentésünkre érkezik a repülő mozdonnyal (!) közlekedő tűzrőlpattant doktor néni, Lucy Willing (röpke tizedmásodpercek kellenek csak a jóslat megfogalmazásához, miszerint ezek Rexszel tuti egymásba fognak gabalyodni a játék végére), és máris adott a csapat, adott a rejtély (mi történt apuval?), adott a feladat (állítsuk meg a hibbant Juliust), adott a kihívás (mixeljünk mi is szörnyeket), adott a játék alapfelállása.



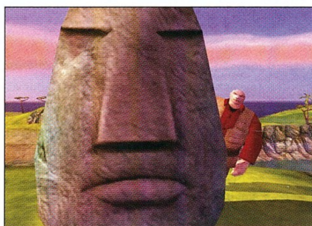
A LÉNYEK A LÉNYEG. A nyakatekert sztori hagyományos, bevált alapokra építkező RTS-t takar, annak minden kliséjével, előnyével-hátrányával. Az alap itt is az erőforrás-gyűjtögetés: ezúttal a szén és az elektromosság jelentik gazdaságunk alapköveit: az áramot futurisztikus erőmű-szerű bigyók építésével, a szenet pedig a jó öreg külszíni fejtéssel tehetjük

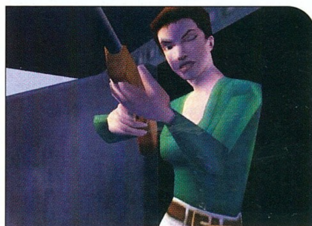


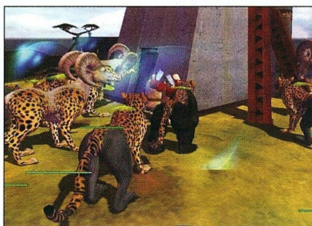
CREATURES

A színfalak mögül

A kanadai Relic fejlesztőcsapat hat éve alakult, és '99-ben a Homeworld bombasikerével léptek be a játékvilág nagyjai közé. A forradalmian újszerű 3D-s real-time stratégia a kritika (Év Játéka a PC Gamernél, Év Stratégiája a PC Zone-nál, a GameSpynál, és a C&VG-nél) és a vásárlók (több mint 500000 eladott példány) körében is hangos sikert aratott. Az Impossible Creatures fejlesztését Sigma néven '99 decemberében jelentették be. Másfél év múlva, 2001 áprilisában a játék kiadót és nevet váltott, és a Sierrától a Microsofthoz került, immár Adventures of Rex Chance címen. Az eredetileg tervezett magjelenési dátum, 2001 novembere újabb névváltást (innentől Impossible Creatures a cím) hozott, a 2002-es E3-on osztogatott újságírói alfaverziók langyos fogadtatása pedig a játékkoncepció teljes átdolgozását. A játék végül tavaly nyár végén érte el a béta fázist, és majdnem félévnyi tesztelés és értékbeállítás kellett ahhoz, hogy végül ráüssék a „kész" pecsétet. A relices srácok azonban nem pihennek, máris gőzerővel tolják a Homeworld 2 szekerét, illetve az év végén NSP3 (Next Secret Project) néven új fejlesztésbe fogtak – amint sikerül megtudnunk valamit róla, nektek adjuk tovább először.









magunkévá. A nyersanyagokból újabb épületeket és építő meg termelő munkásokat vehetünk, de most jön a csavar: a hőseink és a kaonáink témája. Rex és Lucy különleges, egyedi képességekkel bír: a vadóc hölgy ellenséges épületek és technológiák titkait tudja kifürkészni (így válnak lehetővé újabb, fejlettebb technikák és építmények a mi oldalunkon), az úri(?)ember pedig különleges puskájával a vadon mászkáló állatok DNS-mintáit tudja begyűjteni (az ellenséges mutánsokét nem!). Ha van már legalább kétféle DNS-ünk, és felépítettük a génsebészeti labort (Creature Chamber), jöhet az igazi móka, az állatok keresztezése!



Hígyónak lábsó, madarahnak fogsor. Különösebb (ál)tudományos magyarázatot nem kapunk a Sigma technológia elvi megtámogatására, a gyakorlati felhasználásban a két forrásállat tulajdonságait, valamint fizikumát tudjuk tetszés szerint keverni. A Sigma tesz arról is, hogy a létrejövő mutáns fizikai tulajdonságai és méretei többszörösen felülmúlják az őseiét – példának okáért a teknős és a darázs keresztezéséből tehát nem valami életképtelen csökevényes korcs fog létrejönni, hanem villámgyors, repülő, halálos fullánkkal ellátott, páncélozott szörnyeteg, maga a megtestesült életveszély (és igen, ilyen és még vadabb morbid keresztezési ötleteket valósíthatunk meg!).



Az állatok anatómiája alapban öt részre van osztva: fej, mellső és hátsó lábak, test, farok – egyes lények esetében ehhez jöhetnek még szárnyak, ollók és egyéb extrák. A mutáns lény mind az öt testrészénél meghatározhatjuk, hogy melyik ősétől örökölje, a további tulajdonságok (sebzés, életerő, sebesség, védelmi szint, látótávolság stb.) az ősök értékeinek súlyozott átlagából származnak, csakúgy, mint az előállítás költsége. Hogy még bonyolultabb legyen, az állatokhoz tartozhatnak még

különleges tulajdonságok, mint a repülés, a regeneráció, vagy a mérgezés, ezeket a mutáns szintén örökli, ha megkapta a képesség forrásául szolgáló testrészt. Ezenfelül minden állathoz tartozik egy fejlettségi szint, és amíg azt a technológiai szintet el nem értük (ez olyasmi, mint a civilizációs fokok az Age of Empiresben), addig nem foglalkozhatunk az alannyal. Ha elkészültünk a genetikai turmixolással, mentsük el a lényt, és innentől tudjuk sokszorosítani, illetve harcra fogni.

A Sigma technológiának hála, szinte végtelen szabadságot kapunk a hadseregünk összeállításában (igaz, egy időben legfeljebb kilencfajta mutánst használhatunk), kikísérletezhetünk mindenfélét, amit a haditudomány és az RTS-ek valaha láttak: gyors, de gyenge felderítőket, lomha, de robusztus nehézgyalogságot, területet „szóró" tüzérséget, gyors reagálású hadtesteket, nagy hatótávolságú íjászokat, közelharci egységeket, falakat és faltörő kosokat, sőt, repülő, vízi és kétéltű lények is színesítik a palettát egy idő után. Mindig megvan a lehetőség pontosan azt kikeverni, ami éppen a leginkább kell – persze ehhez azért kellő gyakorlat és/vagy intuíció is szükségeltetik.

Külön kiapadhatatlan humorforrást jelent, hogy szörnyszülöttjeinket magunk nevezhetjük el – természetesen azokról a felebarátainkról, akik az alapállatokról először eszünkbe jutnak. Jómagam például az összes majomból mutálódott lényemet Sasa illetve Shoe kódnéven tartom számon, sőt, frappáns nevet találtam a dögkeselyű és a patkány keresztezéséből létrehozott új egyednek is, de ezt inkább nem árulom el, mert kinek hiányzik egy becsületsértési per ugyebár .

ÁLLATFARM. Ha megvan a hadsereg, máris harcba küldhetjük őket az ellenség hasonló teremtményei ellen. Itt az eddig tomboló kreatív szellem és újító kedv már sajnos alábbhagy, a csaták a legporosabb RTS-klisék szerint zajlanak: bezavarjuk a lényeinket az átláthatatlanul nagy darálóba, amelyiknek van valami spéci képessége, azt nyomkodjuk veszettül, és reméljük a legjobbakat. Lehet ugyan ügyeskedni a különféle harcnemek csapatos manőverezésével, de olyan nagyon taktikázni, hadicseleket bevetni nincs se mód, se idő. Az általános nyerő taktika: néhány puhatolódzó támadással felderíteni, mije van az AI-nak, aztán szélsebesen kikeverni az ez ellen optimalizált lényt, legyártani belőle egy szekérderéknyit, majd rohamozni. Az ellenfél leginkább az alapvető túlerejére és néhány gépiesen ismételgetett trükkre (a bázisunk folytonos zargatása párfős csapatokkal, megújuló hullámokban támadás különösebb terjeszkedés nélkül) támaszkodik, nem reagál a stratégiai húzásainkra, nem alkalmazkodik a játékoshoz, nem használja ki a gyengéit: egyszóval nem igazán méltó partner. Ennek ellenére a játék főleg a vége felé igencsak nehézzé válik (ne tévesszen meg senkit az első pár könnyű küldetés), és hiába az érdekes sztorivezetés, a hangulatos cselekményszál, az egyre bővebb lényrepertoár adta szinte végtelen lehetőségek, ha maguk a küldetések kissé monotonok (a célok jórészt kimerülnek a menj ide, rombold le ezt, öld meg azt szintjén), és esetenként hatszor is újra kell kezdenünk egyet-egyet, mire rájövünk a kulcsára. Ráadásul a küldetéseink tökéletesen lineárisak: amilyen szabad a kezünk egy-egy misszión belül, annyira meg van kötve magában a hadjáratban.

> **MINDENKI MÁSHÉPP CSINÁLJA...**

...de mindenki ugyanott: a globális IC-játszótérnek ICO (Impossible Creatures Online) a neve, itt gyepálják egymást a játék rajongói vidáman a nap 24 órájában. Néhány érdekes adat az eddig lezavart 98000 parti összesítő statisztikájából, talán támpontot adhatnak a saját stratégiáink hatékonyabbá tételéhez.

Az eltelt idő az egyes fejlesztési szintek eléréséig átlagosan: 11 perc a második, 18 a harmadik, 22 a negyedik és 23 az ötödik szintig.

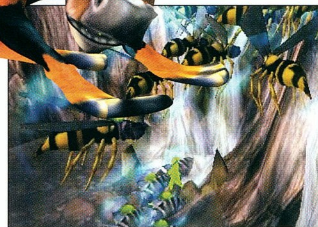
A legnépszerűbb lényspeckók a Frenzy, a Digging és a Sonar Attack, a többiek használata elenyésző, kevesebb, mint átlagosan 1/meccs.

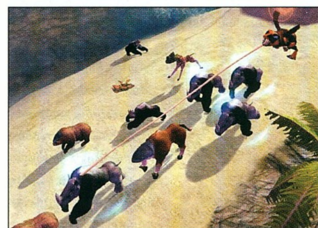
A legtöbbet használt lények toplistája:

1. . . . . . .Ámbrás cet + teknősbéka
2. . . . . . .Jávorszarvas + homár
3. . . . . . .Homár + ámbrás cet
4. . . . . . .Csimpánz + ámbrás cet
5. . . . . . .Elektromos angolna + elefánt
6. . . . . . .Homár + jávorszarvas
7. . . . . . .Fehér cápa + homár
8. . . . . . .Mamut + elektromos angolna
9. . . . . . .Hangya + elektromos angolna
10. . . . .Szitakötő + jávorszarvas

A játék életre keltéséért saját fejlesztésű engine felel, amelynek teljesítménye – a végeredményt tekintve – némileg elmarad a WarCraft 3 vagy az Age of Mythology













által felállított, és a C&C Generalsszal még magasabbra tett mércétől. A táj sokkal kopárabb, a tereptárgy, az effekt kevesebb, a figurák és az épületek pedig a szépen megvalósított árnyékok ellenére szinte „kiesnek" a képből. Cserébe viszont a játék kellemesen gyors még sok lény megjelenítésekor, és gyengébb gépeken is, ráadásul a kameramozgás sokkal szabadabb, mint azt megszokhattuk, a nézőpontot akár a vízszintesig bedönthetjük, és egészen közelre bezoomolhatunk, ha úgy tetszik – más kérdés, hogy ezeket a kunsztokat a játékmenet abszolút nem igényli. Zseniális viszont az a megoldás, ahogy a program a két „szülőből" új 3D modellt, textúrát és animációkat generál a mutáns leszármazottnak. Bár a létrehozott lényeink természetesen hihetetlenül bizarrul tudnak festeni, a program simán követni tudja a játékos fantáziáját, és szó szerint a bolhából is elefántot tud csinálni: a groteszk lények az állatkeresztezések lehetetlenségét tükrözik, nem a grafika bénaságát.

A küldetések között és azokon belül is bőséggel adagolt engine movie-k profin koreografáltak és kivitelezettek, már-már az etalon Mafia szintjét közelítik. Az Indiana Jones-os, ponyvaregényes (nem a filmre gondolok, hanem a stílusra!) hangulatú történet a maga ironikus humorával, jellegzetes szereplőivel igazán elsőrangú, ennél több nem hiszem, hogy kellene egy RTS-be. A zene és a hangok várhatóan vegyes érzelmeket fognak kelteni a játékosokban: én először nagyon megörültem a Mafiát (már megint!) idéző korhű, '30-as évekbeli muzsikának, de teljesen jogos az a felvetés is, miszerint a dixieland és big band-ritmusok erősen elütnek az "itt vagyunk az Isten háta mögött a Déli-sarkkörön, és különféle mutáns szörnyek próbálnak folyamatosan felfalni" hangulattól. A szinkron bőven üti az elvárt szintet, az egyéb hanghatások és effektek azonban nem emelkednek ki a szürke átlagból.

GÉN OVER. Az Impossible Creatures leginkább egy egyslágeres zenekarhoz hasonlítható: egyetlen igazi ütőkártyája van, a lények keresztezése, és az ez által elért végtelen változatosság. Ugyan sikerült érdekes és jól előadott sztorit keríteni e mögé, ez sem menti azonban azt, hogy a hadseregépítés mellett a játék csupa olyan klisséből építkezik, amelyeket az RTS-ek már vagy 5-6 éve tolnak folyamatosan a képünkbe.

A multiplayer igazi megunhatatlan csemegének tűnik egy ideig, aztán lassan a jó öreg kő-papír-olló játékhoz válik egyre hasonlatosabbá: vagyis túlnyomórészt a kezdeti seregünk összeállítása dönt a végső győzelem felől (itt ugyanis nem menet közben improvizáljuk a mutánsainkat, ami az ehhez elengedhetetlen pause miatt teljesen tönkrevágná a játékot, hanem előre összeállított „paklikkal" nyomulhatunk). Ennek ellenére roppant szórakoztató a móka, mivel az ellenfél szinte minden meccsünkön újabb és újabb lényekkel lep meg, így az érdeklődés és a figyelem hosszú távon sem lankad.

Összességében az Impossible Creaturest mindenképpen érdemes kipróbálni a lénykombinálás adta újszerű játékélmény miatt, végigvinni a jópofa sztori miatt, és belekóstolni a multiplayerbe a soha ki nem fogyó újdonságok miatt. Ez nagyon jó játék, de várhatóan mégsem lesz belőle se olyan klasszikus, se akkora kasszasiker, mint a War3-ból, az AoM-ból vagy a Generalsból. ■ **Hancu**

> SZÁMMISZTIKA

A reklámok által gyakran emlegetett „gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőség"-től a telhetetlen játékosok „kár, hogy csak két lényt lehet keresztezni" panaszáig nagyon széles skálán mozog annak megítélése, hogy végül is hányféle egységünk lehet az Impossible Creaturesben. Mindenki őszinte rémületére most tiszta vizet öntünk a pohárba, és pontosan kiszámoljuk a lehetséges lények számát. Amikor két lényt keresztezünk, öt ponton keverhetjük a testrészeiket. Könnyen belátható, hogy ez kettő az ötödikent, vagyis 32 lénykombinációt jelent. A játék összesen 61 állatot vonultat fel, ebből (60+59+58+... 3+2+1) 1830 lehetséges lénypár jön ki, amit ha beszorzunk az előbb kiokoskodott 32-vel, máris kijön a bűvös 58560, ami a lényeink összes variációját jelenti. És akkor még nem beszéltünk a szárnyakról, csápokról, tulajdonság-upgrade-ekről, és egyéb extra kunsztokról, amelyeket a lényeinkre aggathatunk...

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO a lények keresztezése zseniális > jópofa, érdekes sztori, jó átvezető animációk, egyedi hangulat > kézre álló, egyszerű irányítás

KONTRA nem az AI jelenti a kihívást hanem a túlerő > átláthatatlan csaták, kevés taktikai lehetőség > monoton küldetések, idegesítően nehezek

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 1.5GB HDD, D3D

> ARÉNA

Empire Earth	88%
WarCraft III	95%
Age of Mythology	94%

Fejlesztő: Soft Enterprises > Kiadó: Novalogic/DataBecker > Web: www.highlandwarriors.com

HIGHLAND

Már hosszabb ideje pangás tapasztalható a stratégiai játékok piacán. A műfaj virágzik ugyan, de igazán eredeti progit már régen láttunk e stílusban, minden mostanában megjelenő név klón vagy folytatás. A fejlesztők ilyen helyzetben legalább a környezet tekintetében próbálnak újat alkotni, ám a helyszínek is elfogynak lassan, az őskortól a jövőbeli városokig már szinte mindenhol kipróbálhattuk stratégiai érzékünket. Nem csoda, hogy a német Soft Enterprises most megjelentetett játéka, a Highland Warriors nemcsak műfajában, de témájában sem tud eredetiséget felmutatni: a szabvány WarCraft-klónként aposztrofálható játék a középkori skót-angol háborúkat dolgozza fel, akárcsak az Eidos 1999-es programja, a Braveheart. Lássuk, ezúttal mit rejt a kockás szoknya!

KLÁNOK TÁMADÁSA. Négy, egyenként 8-8 küldetést tartalmazó hadjáratban, hadjáratonként különböző népcsoporttal játszhatjuk végig a 850-től 1315-ig terjedő időszak nevezetes skótföldi és albioni rangadóit. Gondolom, az angolokat senkinek nem kell bemutatnom: erősek, sokan vannak, és természetesen Skóciára fáj a foguk. Velük szemben három skót törzs esküdött fel szabadságuk kivívására. A MacKay klán ereje a mágiában rejlik, tagjai misztikus erőknek parancsolnak, így leginkább az ő soraikban találunk varázsló-egységeket. A Cameron klán emberei ezzel szemben a harc edzett mesterei, akár kardot lóbálnak a kezükben, akár kiegyenesített kaszát. Végül, MacDonaldék kereskedőalkatok, bónuszaik gazdasági téren mutatkoznak meg – a hon védelmére zsoldoscsapatokat bérelnek, úgy osztják a super size-os McDöglesz-menüket az angoloknak. A négy hadjárat gazdag és fordulatos sztorival büszkélkedhet, amelyet összesen mintegy 80, a játékmotorral készült átvezető animáció támogat. Természetesen a manapság oly népszerű hősöket is megtaláljuk a játékban, mind a klánok oldalán (William Wallace, Robert the Bruce), mind az angolokén (I. Edward és csatlósai), s ez is jelentősen erősíti a mozi-feelinget.



HEGYLAKÓK. A kellemes első benyomások után azonban hamar lelombozódik az ember, amikor rájön, hogy a Highland Warriors SEMMI olyat nem tud mutatni, amit korábban ne láttunk volna, de még az igyekezet nyomait sem lehet felfedezni, hogy a készítők legalább megpróbáltak valami mást alkotni. Úgy fest, hogy a progi tudatosan készült tucatjátéknak, és ez máris meghatározza e kritika alaphangját. Mert hiába van nyolcszemé-

WARRIORS

lyes multiplayer-mód és a korrekt skirmish opció (20 multiplayer-térkép jár alapban a játékhoz), hiába jók a hadjáratok, ha egyszer a játék kottára másolja a korábban megjelent, unalomig ismert RTS-ek játékmenetét. Gyűjtögetünk; eeegykettő, bázist épít; háááróm-négy, sereggyártás; öööt-hat, rohamozás; hééét-nyolc, kilégzés. Idősebbek is elkezdhetik. Ez a monotónia már a gyűjtögetés során jelentkezik: az öt nyersanyag (fa, kő, kaja, arany, vasérc) termeléséhez rengeteg parasztot kell gyártani, és idővel mind specializálódni fog az általa gyűjtött nyersanyagra. Ekkor egyenként végig kell kattintgatni őket, hogy megtörténjen a szintlépésük, és onnantól még hatékonyabban termeljenek – ezt igazán ki lehetett volna váltani valami automatizmussal. Egyébként sincs túl sok szerepe ennek a szintlépésnek, mert a parasztok pár perc után már specializálódnak, és onnantól nincs lehetőségük a továbbfejlődésre. Bonyolítja a nyersanyagtermelést a kb. 20-25 percenként bekövetkező évszakváltás, télen ugyanis búzamezők híján akadozni fog a kajautánpótlás, ekkor több szarvasmarha-farmot kell építeni, vagy már korábban raktározott tartalékokhoz nyúlni. Micsoda izgalmak! És mennyire feleslegesen! A gyűjtögetést ugyanis teljesen nevetségessé teszi az a tény, hogy az egységek igen olcsók – nagyon ritkán fordul elő, hogy valamelyik küldetés során kifogyunk az aranyból, így megfelelő épületek birtokában néhány perc alatt ütőképes sereget vásárolhatunk. Ráadásul, a létesítmények sem terhelik meg a pénztárcánkat, így az évszakváltás sem okozhat igazán gondot. Nonszensz, de a missziók elején jóformán nem is lehet hibázni, nincsenek jól elhelyezett kritikus pontok a rendszerben.

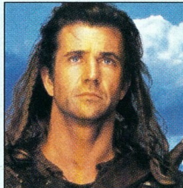
ANGOLOK ÉS ÖNGÓLOK. A skótföldi bohóckodás hasonló szellemben folytatódik, kockázatok és mellékhatások nélkül. A Highland Warriors a rossz játékegyensúly szép iskolapéldája, ugyanis néhány küldetés még a kezdőegységek gyors rohamával is vígan teljesíthető. Ha mégsem, hát várjunk 10 percet, addigra gyárthatunk egy komolyabb sereget (íjászokkal, kard- és fejszeforgatókkal, de akár lovas egységekkel és ostromgéppel is), és már masírozhatunk is a mission completed felé. Az első hadjáraton illik mentés nélkül végigrohanni, de a későbbiekben is csak 2-3 olyan pálya akad, amely igazán komoly fejtörést okoz majd. A szokásos RPG-s egységfejlődés, a villámot idéző druidák és egyéb mágiahasználók, valamint a bónuszokat adó aurával „felszerelt" hősök megjelenése idővel picit dob a csatákon, de így is nyugodtan magunk mellé készíthetjük a sportkrémet, gondolva begörcsölt ásítóizmainkra. Léteznek formációk is, de ezek az RTS-ek nagy részének megfelelően itt is használhatatlanok, mint ahogy az egységek viselkedési skálája is elhanyagolható jelentőségű (kivételt képez a legerősebb fokozat, a „vérszomj", amelynek hatására a kijelölt karakterek nagyobb erővel ütik az ellent, amíg csak járni bírnak, viszont elveszítjük felettük az irányítást). A csaták egyik komikus eleme a renováló szuperparaszt, ami szintén a nem megfelelően kitesztelt játékmenetnek köszönhető: egy paraszt ugyanis gyorsabban tud javítani egy épületet, mint ahogy öt katona sebzi azt. Ennek köszönhetően ostromaink gyakran jobbágyvadászattá fajulnak, az AI-nak azonban nincs annyi esze, amikor minket támad, hogy a javítókat üsse (igaz, gyengén szervezett hadmozdulatainak amúgy sincs esélye pillanatok alatt összeharácsolható seregünk és védőtorony-





> A RETTENTHETETLEN

A legendákból és a filmből ismert William Wallace 1272-ben látta meg a napvilágot Elderslie-ben, egyszerű vazallusi családban. Mivel többnyire töredékes információk maradtak fenn erről a nagyszerű hazafiról, csak valószínűsíthető, hogy gyermekként a paisley-i apátságban latin és francia nyelvoktatásban részesült – ez a moziból is kiderül. Feleségével, Marian Braidfoottal (a filmbéli Murron) 1297-ben lépett frigyre a lanarki templomban. Mariant még az év májusában kivégezte a lanarki seriff, s ez indította el Wallace-t a lázadás útján. "A rettenthetetlen" közvetlenül a tragikus esemény előtt végzett néhány angol katonával, és a seriff emiatt, megtorlásként ölte meg Wallace feleségét. Ezt követően Wallace meggyilkolta Lanark seriffjét, majd lázadást szított, és miután skót nemesek egy csoportja 1297. július 9-én Irvine-ben kapitulált, egyesítette seregeit a többi felkelővel. Szeptember 11-én, Stirlingnél Wallace megütközött meg az angolokkal, és az angol hadvezérek gyenge irányításának, valamint Wallace harci taktikáinak köszönhetően (mint amilyen a filmben látható hosszú dárda) fényes győzelmet arattak. Még 1297 őszén további sikeres csatákban ritkította meg az angolokat, 1298-ban a skót nemesek lovaggá ütötték. Falkirknél még az év júliusában szembekerült az angol király, I. "Gyengekezű" Edward fő seregével. A nyomasztó túlerőn nem tudott felülkerekedni, többnyire volt földművesekből álló hadserege még Wallace úttörő módszereivel sem tudta felvenni a harcot az angol nehézlovassággal és íjászcsapatokkal. A falkirki ütközetben I. Edward gyakorlatilag teljesen szétzúzta a skót sereget, ám Wallace-nek sikerült elmenekülnie. Ezt követően a skót nemesek lefokozták őt, és innentől kezdve csak hiányos információk maradtak fenn az életéről. Annyi biztos, hogy Franciaországba ment, hogy onnan kérjen segítséget, egy 1300 körüli keltezésű levél szerint pedig még a pápánál is járt (természetesen Wallace filmbeli románca Izabella királynéval csupán a képzelet műve). 1303-ban folytatta az angolok elleni harcot, ám csak kisebb rajtaütésekkel, amelyek csak arra voltak jók, hogy I. Edwardot felbőszítsék. Az angol király mindent megtett azért, hogy elkapja Wallace-t, és végül egy John Mentieth nevű skót árulásának köszönhetően 1304-ben ez sikerült neki. A film tehát itt is eltér a valóságtól: a nemesi származású Robert the Bruce Wallace egyik leghűségesebb követője volt, köze nem volt az áruláshoz. Wallace-t a Westminster Hallban állították bíróság elé, és rövid tárgyalás után felolvasták a halálos ítéletet. Mivel az angolok törvényen kívülinek tartották őt, nem kapott jogot, hogy a saját védelmében beszélhessen. Az ítéletet néhány mérfölddel arrébb, Smithfieldben azonnal végrehajtották, a film alkotói a kivégzési jeleneten azonban érthető módon finomítottak egy kicsit. Wallace-t megnyújtották, ezután fellógatták, amíg kis híján el nem vesztette eszméletét, majd egy asztalra kötözték, és kibelezték. Amikor belsőségei még a testéhez tartoztak, megégették azokat, majd kasztrálták őt. Embertelen szenvedéseinek végül lefejezéssel vetettek véget, testét felnégyelték, és Anglia négy városában (köztük Stirlingben) szögelték ki. Fejét a London Bridge tetején lándzsára tűzték, elrettentő példát mutatva az árulóknak. Bár csak 32 évet élt, eszméje, hitvallása – melyet kedvenc latin kétsoros versikéjében többször hangoztatott – örökre fennmaradt:



„Igazat szólok: A legtöbb, mit ember kaphat, szabadság.Fiam, soha ne élj rabként, ne kössön béklyóba szolgaság."

láncaink ellen). És ha már a mesterséges intelligenciát szidom, hadd térjek ki az útkeresés-rutinra is. Rövid távon jól működik, de ha már egy hegylánc is útba esik, az egységek meg-megállnak, esetleg beragadnak a hegyoldalba – a Rettenthetetlen c. filmben látott skótok értelmesebbnek tűntek...

AZ ELRETTENTŐ. A játékmenetről tehát nem sok jót lehet elmondani, de a megjelenítés valamelyest javít a Highland Warriors helyzetén. A progihoz kódolt ATLAS motor igen jól sikerült, egyszerre 200 000 poligont képes megjeleníteni, zoomja gyors és használható, és bár ijesztőnek tűnik a kézikönyvben közölt gépigénye, kisebb felbontáson a minimum konfiguráció alatt is vígan elfut. A karakterek és az épületek (előbbiek 8000, utóbbiak 1700 poligonig mennek el) modelljeire nem is lehet panasz, változatosságukra annál inkább – túlságosan hasonlítanak egymásra. Ezen kívül az egységek animációja kissé darabos, ilyen motorhoz finomabb mozdulatok illettek volna. A vi-



zuális elemek közül még a fakó színvilág lehet zavaró (nekem bejött, de több netes kritika publikálója hidegrázást kapott tőle), valamint az apró, egymástól nehezen megkülönböztethető ikonok alkotta interfész, amely ebben a formában kissé megnehezíti az irányítást (hotkey-k használata erősen javallott). A motor effektjei viszont megint csak rendben vannak: a szélben hajladozó fák, a real-time árnyékok, az évszakok közti átmenet mind indokolják a gépigényt. Sajnos a fül már nincs annyira elkényeztetve, mint a szem: a skótos folkbetétek hamar unalmassá válnak, a skót akcentus és a mindenféle átélés nélkül ugyanazokat a mondatokat hajtogató egységek pedig rettenetesen kiábrándítók. Mint a fentiekből érezhető, a játék csomagolásában is akadnak hibák, de a látvány és a feeling rendben van, nem ezen bukik meg a Highland Warriors. A teljes ötlettelenségnek és a játéktervezők jóformán kódexmásolói szemléletének köszönhető, hogy ez a progi így végezte. Nagyon sajnálom, mert meló van benne bőven, de senkinek nem ajánlom jó szívvel. Ettől függetlenül, aki kipróbálja, lehet, hogy kellemesen fog csalódni, mert míg a kritikusok rendre legyalázzák, addig a játékosoknak általában jobban tetszik. A Gamespot 5,9-et adott rá, ugyanott az olvasók 8,5-re értékelték – én inkább az előbbi értéket tartom megérdemeltnek... ■ **STÖKI**

> ÉRTÉKELÉS

67%

grafika	21/25
zene/hang	09/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO szép grafika › korrekt motor › jó hadjárat-történetek

KONTRA semmi eredetiség › túl könnyű single player mód › kevés változatosság a megjelenítésben

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

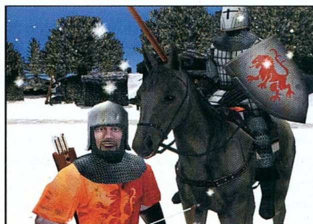
> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII800, 256MB RAM, 850MB HDD, D3D

> ARÉNA

Braveheart	80%
Shogun: Total War	91%
Age of Mythology	94%





CSALÁSOK

SIM CITY 4

Az előző számban szereplő kódokat az alábbiakkal egészítjük ki: (CTRL+SHIFT+ALT+X billentyű kombinációt kell lenyomnunk a kód bevitele előtt)

stopwatch	az óra leállítására, újraindítására
whatimeizit #	az idő beállítása (24 órás)
whererufrom (név)	város nevének megváltoztatása
hellomynameis (név)	polgármester nevének megváltoztatása
sizeof #	nagyítás (1-100)
you don't deserve it	minden érdem

Egy milliárd dollárért próbáljuk meg a következőt (nem működött mindenkinél):
CTRL+X billentyűkombináció, majd a **„freddiemuney"** begépelése.

AMERICA'S ARMY - OPERATION RECON

A szokásos konzol billentyű (~) leütése után megadható kódok:

behindview 1	külső nézőpont
God	isteni képességek
Fly	repülés
Ghost	át a falakon

Online pályák engedélyezése:
Amikor a „Not Qualified" szöveg megjelenik, nyomjuk le az F3 billentyűt.

IMPOSSIBLE CREATURES

Játék közben ~, majd a kódok:

cheat_coal(9999)	némi szénkészlet
cheat_electricity(9999)	elektromosság
cheat_buildings	épületek

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Nyomjuk le a CTRL + ALT + SHIFT billentyűket, és írjuk be a kódokat a kívánt eredmény érdekében:

superfunkicalifragisexy	sérthetetlenség ki/be
iseenfireandiseenrain	korlátlan lőszer ki/be
itsdabooomb	aktuális célpontra atomot
redjackandtikruls	aktuális célpont elpusztítása
crazysexycool	korlátlan jump jet juice
likethecomstarbaby	küldetés győzedelmes befejezése
beholdmyglory	szabad –szem-mód
antijolt	időkibővítő kézi készülék be
bubbleboy	körülvevő gömbök megjelenítése

A játék demójában a következő csalásokkal élhetünk a CTRL+ALT+SHIFT nyomva tartása és a kód megadása esetén:

IY	sérthetetlenség
UO	korlátlan lőszer
IB	ellenséges Mech megsemmisítése
ML	győzedelmes befejezés

O.R.B.

Nyomjuk le az enter-t, írjuk be a kódot, majd ismét enter, és máris könnyebben megy a játék:

$WIN	küldetés megnyerése
$RU	a megadott mennyiségű nyersanyaghoz juttat
$SU	a megadott mennyiségű ellátmányt kapjuk
$GET TECH	valamennyi jelenlegi kutatás befejezése
$GET ALL TECHS	az összes technika rendelkezésre áll
$FOGOWAR OFF	a térkép rejtett részeit felfedi
$WEAKEN ENEMY	valamennyi ellenség páncélzatának redukálása 1-re
$FPS ON	FPS kijelzés
$RESEARCH X	X sebességű kutatás
$BUILD X	X sebességű építés
$COLLISIONS ON	aszteroidákkal való ütközések bekapcsolása
$COLLISIONS OFF	nem ütközünk az űrkavicsokkal

PROJECT NOMADS

A mentett játékállások berhelésével szerezhetünk tisztességtelen előnyöket ebben a játékban. Először is mentsünk el egy játékállást, de jegyezzük meg a számát is (slotNR).
Jegyzettömb, vagy valami hasonló editorral nyissuk meg a játék mappájában található mentésünket: \Project Nomads\Run\save\slotx.n ahol x a mentés száma.
Keressük meg a .setmaxartefacts kezdetű sort, amelyik után megadható, hogy hány tárgyat tudunk hordozni (legfeljebb 6).

Tovább nézelődve valami hasonlót találunk:
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_navigationtower018"
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_silo0115"
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_powerplant0112"
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_guntower0219"
.addchildvehicle„/world/clans/1/artefakttresor0119"
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_scoutgarage0124"
.addchildvehicle „/world/clans/1/ofen0127"
.addchildvehicle„/world/clans/1/j_guntower0227"
.addchildvehicle „/world/clans/1/biggun30"

Ezek nem mások, mint szigeted épületei és azonosítói. Az azonosítókra rákeresve valahol megtalálhatjuk azok szintjét is, amely könnyedén emelhető. Például keressük meg a „j_guntower0219" szöveget.
Találunk egy sort, amelyben szerepel a következő: **„j_guntower01"** **„j_guntower0219"** **„j_guntower01/turret"** **„turret19"**
Itt azt láthatjuk, hogy a lövegtorony 1-es szintű (j_guntower01). Javítsuk át mindkét helyen 3-ra, amely a legmagasabb szint.

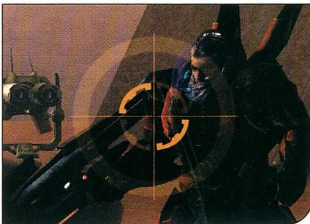
Hasonló módon a többi épülettel is eljárhatunk, de ne felejtsünk el biztonsági másolatot készíteni mentéseinkről.

UNREAL II - THE AWAKENING

Lépjünk be a konzolba (~), majd írjuk be a parancsokat:

BeMyMonkey()	csalások ki/be-kapcsolása
God()	isteni képességek
Invisible()	láthatatlanság
Loaded()	minden fegyver
AllAmmo()	lőszerfeltöltés
Phoenix()	Phoenix ruci ki/be
Ghost()	szellem
Fly()	repülés
Walk()	járás
SloMo(#)	laaassslíííttooottt felvétel

■ **LÁZI**



Fejlesztő: Ubi Soft > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.ubisoft.de/bv/games/racsim3/pc

RACING SIMULATION 3

Helyzetemnél fogva van némi rálátásom a játékkiadó, -forgalmazó cégek marketingeseinek munkájára, és talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy nincs könnyű dolguk. Manapság már a kiváló PC-s programokat is nehéz nagy példányszámban eladni, ha pedig olyan gyenge eresztéssel hozza őket össze a sors, mint például az RS3, az bizonyosan okoz néhány álmatlan éjszakát...

Mert hogy lehet kedvet csinálni olyan Formula 1-es játékhoz, amelyik semmilyen valós adatot nem tartalmaz, és szinte grammra megegyezik az előző résszel? De ha csak ez lenne a baj! Rögtön ott kezdődött, hogy el sem akart indulni. Az eltelt évek alatt ilyen még nem fordult elő velem. A gépem minden paramétere megegyezett az ideális konfigurációval, ám hosszas próbálkozás és töméntelen drivercserélgetés után sem tudtam életet lehelni bele. Kipróbáltam egy másik gépen is, de azon meg grafikai gondok voltak (valószínűleg az ATi Radeon 9700-es kártyához nem fűlött a foga), végül egy harmadik számítógépen voltam kénytelen tesztelni.

NO NAME. Az első elindításkor azt hittem, hogy rossz CD-t raktam be a meghajtóba, mert a menü felépítése, kinézete és a háttérben szóló zene is egy az egyben az előző részből, az F1 Racing Championshipből lett átvéve. Hogy mégis jó helyen járok, az a versenyzőlista áttekintésekor derült ki. Az előzetes hírekből lehetett tudni, hogy hivatalos engedély híján az adatok, festések és minden egyéb összetevő kitalált lesz, mégis lehangoló volt szembesülni a ténnyel, hogy a következő hetek során például Melvin Hilkonennel az Evolution Izuyato, vagy Giacomo Finestával a Watson Yamuki csapatból leszek kénytelen játszani (csupán a versenyzők nevének kezdőbetűi egyeznek meg az igazival). Kicsit elbújtatva találunk egy RS3 Custom Tool nevű segédprogramot, amellyel mi magunk átírhatjuk a neveket, és ki/becsomagolhatjuk az autók textúráit rejtő fájlt, de ez még akkor is nagyon szegényes megoldás, ha az internetről esetleg letöltöttük a valóságnak megfelelő festéseket. Ez a tendencia a versenyhelyszínek tekintetében is folytatódik: Új-Zéland, Kolumbia, Svájc megnevezésekkel találkozhatunk, és eleinte bizony résen kell lenni, hogy tényleg azt a pályát válasszuk, amelyiket valóban szeretnénk. A titok nyitja nem más, minthogy az aszfaltcsíkok olyan szomszédos országok nevét kapták, ahol a való életben nem rendeznek futamokat. Nekünk Románia jutott... A vonalvezetések szerencsére megfelelnek a valóságnak (hála az F1 Championship GPS adatokon alapuló pályaszerkesztésének), pontosabban a 2000. évi valóságnak. Monzában már átépítésre került a célegyenes vége, mehetünk Indianapolisban, Hockenheim pedig még a régi formájában szerepel. A létszám viszont nem teljes, Monte-Carlo ugyanis hiányzik. Talán azért, mert minden érintett ország foglalt?





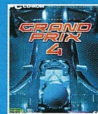
DEJA VU. Aki sokat játszott az F1RC-vel, hamar feltalálja magát. A menürendszerről már esett szó, a lehetőségek most is ugyanazok, és az autóba beülve is az az érzésünk, mintha ezt már átéltük volna egyszer. A sémák ugyanazok (edzésen a garázsból indulunk, a verseny felvezetése stb.), még a kameraállások is hajszálra megegyeznek. A hangok rossz irányba változtak, mert olyan idegesítők (főleg

> 2001 – F1 RACING CHAMPIONSHIP



Tulajdonképpen nem volt rossz harmadszori próbálkozás a Ubi Softtól, de a gépi ellenfelek anynyira tökkel ütöttek voltak, hogy alaposan lerontották a játék színvonalát.

> 2002 – GRAND PRIX 4

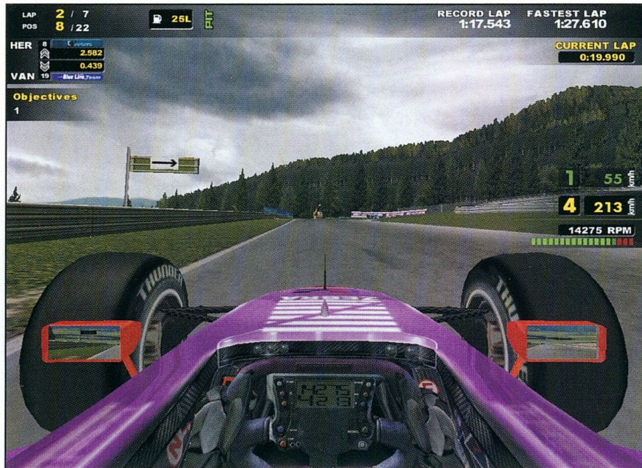


Sokak szerint a sorozat leggyengébb tagja. Akik a Grand Prix 2-3-on nőttek fel, azoknak nem elég a csillogó grafika, ha a játék többi eleme nincs fejlesztve, sőt, visszalépés történik...

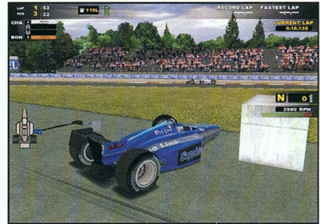
> 2002 – F1 2002



Kellemes meglepetések tömkelege: legfrissebb adatok, kitűnő hangok, észvesztően jó irányítás, játékospárti fizikai modellezés stb. Csoda, hogy beérte a Grand Prix sorozat színvonalát?







a motorhang és az ütközés), hogy csak a mazochisták tudják őket hosszú távon elviselni. Grafikailag pozitív újítások történtek, bár minőségi ugrásra nem szabad számítani. Az aszfalt színe élethűbb lett, a tükröződéseket, árnyékolásokat a program valós időben számolja, és az időjárás-effekteket is finomították: erősebb kavicsfelverődés és esőfüggöny, a felhős égbolt pedig ritka szép látványt nyújt. Az autóformákkal, tereptárgyakkal már nem vagyok ennyire kibékülve. Az anonimitás miatt még a karosszéria formája sem hasonlíthat az igazi gépekéhez, de a tervezők alaposan átestek a ló túlsó oldalára, ugyanis az autók elemeiben több a CART-os vonás, mint az F1-es. A kerekeken slick gumik vannak, ennek ellenére csíkos féknyomot hagynak, mintha lenne rajtuk barázda.

A pálya szélén is sok a hiányosság. A jellegzetes épületeket el kellett hagyni (pl. Sepangban a lelátó egyedi kialakítása, Nürburgringen a Mercedes torony, sőt Indianapolisban a téglasor sincs meg), minden reklámtábla kitalált, viszont arra nem lehet magyarázat, hogy a lelátók miért foghíjasak. Tudom, válságban van a Formula 1, na de ennyire?

Az előző rész AI-csődjét sikerült orvosolni, de nem teljes mértékben. Most is előfordul, hogy az időmérő edzésen nincs mért köre valakinek, vagy idétlenül mennek a pályán (van egy-két kanyar, amelyeket nem tudnak kellő sebességgel bevenni, ezáltal váratlan szituációkat idéznek elő), a változó időjárással pedig a Ubi Soft kódolói hagyományosan nem tudnak mit kezdeni, a gépi ellenfelek ki-be rohangálnak a boxba. De ha a körülmények ideálisak, kis jóindulattal élvezetes csatákat lehet vívni.

Az irányításra és a fizikára is ugyanaz jellemző, mint minden másra: valami történt, de alig észrevehető. Szinte szóról szóra bemásolhatnám az F1RC tesztelésekor írtakat, legfeljebb annyi kiigazítással, hogy blokkoló kerekekkel most már nem lehet irányítani az autót, száraz útra való gumival vízen könnyebb megcsúszni, és a szélárnyék is hatásosabb. Ezeken kívül minden ugyanaz, ami ebben az esetben dicséret, igaz, ez az elismerés az F1 Championshipnek szól.

Két újdonságot a végére hagytam, hogy mégse olyan rossz szájízzel fejezzem be. Az egyik az Engineer nevet kapta, ami a setup menüben jelenik meg, és egyfajta segítség a beállítások elkészítésében (nem kell túl komolyra gondolni, mindöszsze arról szól, hogy ha az autó így viselkedik, akkor mit kell állítani, és fordítva). A másik új ötlettel több időt töltöttem, ez pedig egy új játékmód, a Scenario. Három nehézségi csoportba osztott feladatokat kell teljesíteni, amelyek legalább színt visznek ebbe az unalmas játékba, valóban versenyszituációkba tudjuk magunkat képzelni. Csak jelzés szinten: 1. a harmadik helyen haladsz Monzában, már csak öt kör van hátra, de a sebváltó nem sokkal a vége előtt elkezd rakoncátlankodni (eltűnik a második fokozat), és így kell megtartanod a dobogós helyezést, 2. Hungaroring, 71. kör: 10 másodperces büntetésed van, amelyet le kell töltened, de a következő kört az első helyen kell befejezned, utána lehet kimenni büntire, viszont időközben leszakad az ég, és neked el kell döntened, hogy kimész-e még egyszer kerékcserére, vagy száraz gumival próbálod meg befejezni a versenyt (a nyerő választás általában a csere, mert különben nagyon lassú leszel). A többiek persze ott loholnak a nyakadban, és csak arra várnak, hogy hibázzál.

A feladatok teljesítésekor minden adott (ellenfelek erőssége, sérülékenység mértéke), neked csupán a két vezetési segítséget, az ABS-t és a csúszásgátlót van módodban szabályozni. A hosszú játékidőt egyrészt az garantálja, hogy az események véletlenszerűen történnek (tehát a mechanikai hiba nem mindig ugyanakkor történik, a forgalmi helyzetek is változók), másrészt a feladatok Pro és Expert nehézségen zajlanak, tehát biztosan nem fognak sikerülni elsőre.

MEGÉRI? Az előzőekben felsoroltam néhány kedvező jellemvonást, ám a cikk végén szereplő számértékre pillantva kiderül, hogy az RS3 nem nyerte el a tetszésemet. Az újításokat kevésnek találom, különösen, ha azt nézzük, hogy mindezért mennyi pénzt kell lecsengetni. Akkor már inkább érdemes ingyen és bérmentve a polcról levenni az F1 Championshipet, mert szinte ugyanazt kapjuk. Csak azt tudnám, hogy mit csináltak a Ubi Softnál az elmúlt közel két év alatt? ■ TASNÁDI ZOLTÁN

> **ÉRTÉKELÉS**

71%

grafika	22/25
zene/hang	07/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15
összhatás	2/5

PRO scenario módban jó feladatok › több nem jut eszembe...

KONTRA idegesítő hangok › minden adat kitalált › szinte ugyanaz, mint az előző rész

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PII400, 128MB RAM, 100MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

F1 Championship	78%
F1 2002	88%
Grand Prix 4	88%

> **Fejlesztő:** Digital Illusions > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.ea.com

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Hatalmas bombaként robbant, és égette bele magát örökre a köztudatba a néhány hónapja megjelent második világháborús akciójáték, a Battlefield 1942. A program folyamatosan növekvő rajongótábora már épp kezdte megunni az alapjátékhoz mellékelt 16 pályát, amikor a kiadó meglepetésszerűen bejelentette első hivatalos kiegészítő lemezét, amely a csendes-óceáni, az észak-afrikai és az európai hadszínterek után a háború újabb frontjára invitálja hűséges katonáit; az itáliai harcmezőkre.

AZ OLASZ VIDÉK. Tavaly november óta már megtapasztalhattuk, hogy a BF1942 nem éppen történelmi hűségéről, életszerűségéről válik folyamatosan népszerűvé. Az események, melyeket feldolgoz - finoman szólva - nem teljesen úgy zajlottak, ahogyan azok megtörténtek. Gyakran találkozhattunk benne olyan egységekkel, melyek akkoriban nem lehettek ott, mégis e gondolatokra fittyet hányva vetettük bele magunka az izgalmas harcokba. A RtR esetében kicsit több figyelmet szenteltek az élethűségre, amit mi sem bizonyít jobban, mint a nagyszerűen kialakított új pályák. Elsőként vegyük most szemügyre ezeket.



Operation Husky - Történelmi és időrendi szempontból a Husky hadművelet volt a szövetséges csapatok első megmozdulása Olaszország háborúból való kiiktatása érdekében. Montgomery tábornok észak-afrikai győzelme után Szicília déli csücske felé vette az irányt, és a brit 8., valamint az amerikai 5. hadsereg 1943 júliusában támadást intézett az itáliai kontinens ellen, hogy végre megdöntsék Mussolini hatalmát.

Nekünk szövetséges oldalról a partraszállás és az észak-keleti terület teljes elfoglalása lesz a felada-

> **V1.3**

Az expanzió megjelenésével együtt napvilágot látott a legújabb patch is, melyben rengeteg bosszantó hibától szabadították meg a játékot (a Road to Rome sajnos csak az 1.25-öst tartalmazza, ami miatt internetes játékhoz feltétlenül le kell tölteni az 50 megás csomagot). Íme egy rövid lista a fontosabb újdonságokról:

- November óta a legtöbb bosszúságot az ún. TK (teamkillerek) okozták, akik saját csapattársaik gyilkolászásával percek alatt képesek voltak tönkrevágni bármilyen meccset. Azok, akik mostantól (akár véletlenül is) saját embereiket pusztítják, büntetésben részesülnek. Először is a megjelenési idő duplázódik meg, azután pedig hipp-hopp ledobja őket a szerver. Végre!
- A mesterlövész-karabélyok (K98, NO4) jóval gyorsabban töltenek újra (33%-kal).
- Pár fegyver fantasztikus hanghatást és külsőt kapott (pl. Browning, BAR, Stg44).
- A lőszerek nagy része és a légelhárító ütegek jóval kisebbet sebeznek a repülőkre (50%-kal).
- A pályák betöltési ideje még jobban lerövidült.
- A BOT-ok kicsivel okosabbak lettek, az 1.2-es verzió megjelenése óta pedig nem ugrálnak ki mellőlünk a harckocsikból.



PÁNCÉLOSOK

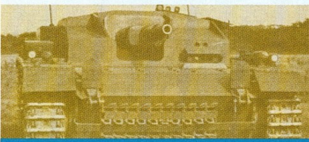
M11/39. A második világháborúban az olasz haderő korántsem felszereltségéről volt híres, mégis akadtak olyan ígéretesnek tűnő páncélozott egységei, mint például az M11/39 Caro Armato. Az eredeti harckocsit 1939-ben állították hadrendbe, és 1940-re az itáliai hadsereg legmodernebb harci járművévé vált. Sajnos karrierje igen rövid volt, ugyanis 1940 májusában a legtöbb példányt Etiópiába vezényelték, ahol 1941-re a szövetségesek majdnem mindet elpusztították, vagy elfoglalták. A megmaradt darabokat aztán Líbiába szállították, de hasonló sors várt rájuk ott is. Időközben kiderült, hogy a tank páncélzata túl vékony volt (7 mm-30 mm), ráadásul a beépített 1,37 mm-es ágyú is szinte használhatatlannak bizonyult.



M3 GRANT/LEE. A számtalan típusváltozatban készült M3-as közepes harckocsi prototípusa 1939-ben készült el. Nagy erejű fegyverzete félelmetes ellenféllé tette. A Lee néven ismert harckocsikat „élesben" először a britek vetették be Grant néven az észak-afrikai hadszíntéren. A -as és a -es modelleknek jelentős veszteségeket okoztak. Az amerikai haditermelésben átálltak az M4-es Shermanok gyártására, de az M3-asok Burmában a háború végéig harcoltak a japánok ellen. A tank páncélzatának vastagsága 14-57 mm, tömege 27 tonna, a legénység száma 6 fő.



STURMGESCHUTZ. Ennek a kimondhatatlan nevű német harckocsinak a tervezését 1936 és 1939 között végezték. Eleinte a gyalogság hadszíntéren történő támogatására akarták használni, de később rájöttek a tankelhárítás fontosságára, és a továbbiakban e cél lebegett a német tervezőmérnökök szeme előtt. Az első prototípusok 1940 májusában gördültek ki a német gyárakból, és ezeket Franciaország megszállásakor azonnal ki is próbálták. A négyfős legénységet igénylő hatalmas harckocsi súlya 23 tonna volt (hasonlításképp az M11/39-es olasz hk. 11 tonnát nyomott), páncélvastagsága 10 mm-től 85 mm-ig terjedt.



tunk. Ellenfeleink az olasz csapatok lesznek, akik alaposan beásták magukat. Elsőként hajóról, vagy ejtőernyősként vághatunk bele a küzdelmekbe. A parton igen nehéz lesz az előrenyomulás, ugyanis rengeteg géppuskafészekkel, egy hatalmas 120 mm-es ágyúval és a német légierővel is számolnunk kell. Öröm az ürömben, hogy partot érve megjelennek a páncélosok, amelyeknek igen nehéz dolga lesz feltornázniuk magukat a német Sturmgeschutzok és egyéb önjáró lövegek közt. Viszont ha már eljutunk a város előtti hídig, előbb-utóbb miénk lesz a győzelem - feltéve, ha nem engedünk át senkit.

Operation Baytown - Szicília megszállása után a következő lépés az lesz, hogy az olasz csizmára tegyük a lábunkat. Ezen a pályán a szövetséges erőknek rettenetesen nehéz dolguk lesz, hogy győzelemre vigyék harcukat. Ellenfeleik ismét olasz csapatok lesznek, de ezúttal kacskaringós utak és halálosan keskeny hidak nehezíthetik meg életünket. Ha az olaszok jól védekeznek, az újraéledéskor szokásos térkép nézegetése lesz a leggyakoribb kép, amelyet láthatunk. A helyszín oly módon lett kialakítva, hogy a szárazföldön egyetlen út vezet az ellenséges kontrollpontok felé, amelyeken - ha az olaszok odapörkölnek tüzérségi zárótűzzel - szinte lehetetlenség átjutni. Ezért aztán érdemes az önjáró lövegek kiiktatására koncentrálni, és felhasználni a folyón való közlekedésre szánt LCVP-ket.

Salerno - Ezen a pályán megismerkedhetünk a jellegzetes olasz hegyvidékkel. A térkép teljesen szimmetrikus, mindkét fél feladata a pályát alakító hegy tetején lévő stratégiai fontosságú terület megkaparintása és megtartása lesz, ahol újraéledni nem lehet - csak a közeli gerincen. A harcokhoz majdhogynem teljesen hasonló arzenál áll rendelkezésünkre, viszont a hegy tetején és gerincén megtalálhatók a játékban újdonságot képviselő tüzérségi ágyúk, melyek segítségével a már fent lévők könnyen hosszú időkre beáshatják magukat. Ezért aztán fontos szerephez jutnak a mindkét oldalon megtalálható vadászgépek, melyekkel érdemes a folyó mentén közlekedni, és alkalom adtán be-beszúrogatni az ellenfél által birtokolt területekre. Szerencsére az 1.3-as verzióban a repülőgépek több találatot elviselnek, mint eddig, ezért kicsivel





BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

ISMERED A BATTLEFIELD 1942-T?

SZERETNÉL EGYET A ANTASZTIKUS ROAD TO ROME KIEGÉSZÍTŐBŐL?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s talán a három szerencsés nyertes egyike leszel. Nyerj! (három darab eredeti Road to Rome kiegészítőt).

Sorolj fel három páncélost, melyek a kiegészítoben bukkantak fel?

Milyen új nemzetek oldalán csatlakozhatunk a harcokba?

Mikor fejezodött be a második világháború az európai hadszíntéren?

A megoldásokat 2003. március 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon.
Gamer Magazin szerkesztosége 1300, Budapest 3., Pf. 210

több esélyük van azoknak, akik képesek uralni a légteret.

Monte Cassino - Ha van olyan része az olaszországi háborúknak, amelyikre sokan emlékeznek a történelemórákról vagy a dokumentumfilmekből, akkor az a Monte Cassino-i ütközet. Szomorú, elkeseredett harc folyt itt, ahol rengeteg ember vesztette életet. A játékban ezt a véres ütközetet a német és a francia fél vívja. A szövetséges csapatok feladata a hegy tetején lévő természetes erődként funkcionáló apátság bevétele lesz, eközben a németeknek nincs is más dolga, mint tartani meglévő területeiket. A hegytetőre csupán egyetlen út vezet, amelyen három kontrollpont helyezkedik el. Ezeket a helyeket izzadságos küzdelmek árán kell a francia félnek bevennie, miközben a németek két Sturmgeschutzcal, 88-as tüzérágyúkkal és MG-42-es géppuskákkal igyekeznek megállítani a rohamozókat. Érdemes lehet megjegyezni, hogy a pálya sokak számára hamar személyes kedvenc lett. Többek közt a cikkírónak is.

Santa Croce - Nem túl népszerű, ezért aztán ez a hasonló erőkkel vívott pálya néha ki is marad a szerverek listájáról. A megkaparintásra váró kontrollpontok nagyon közel vannak egymáshoz, ezért közelharcra rendezkedjünk be. Mindkét sereg (a német és a francia) egy folyó két partjáról vág neki a zászlók megszerzésének, és fizikai közelségük miatt hamar tüzérségi csatába keveredhetnek. Ha sikerült átverekednünk magunkat a saját bázisunkon, és ép bőrrel nekivágni a hegynek, érdemes minél gyorsabban a stratégiailag fontos terület birtoklására koncentrálni. A hegytetőn nem igazán ajánlott leállni harcolni (rosszabb esetben orvlövészkedni), koncentráljunk inkább a zászlók elfoglalására.

Anzio - Ha választanunk kellene, hogy melyik az a pálya, amelyiket kicsivel kevésbé kedvelnünk, mint a többit, akkor erre esne a választásunk. Azon kívül, hogy járművek nélkül hatalmas túrákat kell megtennünk, semmi gond nincs vele, csupán nem kedveljük azokat a térképeket, ahol a küzdelmet hosszú menetelésnek kell megelőznie. Nos, Anzio pedig ilyen. A városkát egy tengerbe ömlő folyó szeli ketté, amelynek két partjáról vágnak neki az egymással megküzdeni készülő felek – az amerikaiak és az olaszok. A folyó partjait négy híd köti öszsze egymással, melyek közül a tankcsapdáknak köszönhetően csak kettőn lehet harckocsikkal biztonságosan átkelni. Mindkét fél rendelkezik egy-egy közepes bombázóval, és egyéb páncélozott felszereltségük is hasonló.







> MODULOK

Mint minden valamirevaló FPS-t, a Battlefield 1942-t se kerülte el a szokásos mod-láz. Habár a kiegészítéseken ügyködő lelkes amatőrök munkáját sokban segítő hivatalos SDK még meg sem jelent, így is szép számban gyülekeznek a megjelenésre váró jobbnál-jobb kiegészítések. Lássunk most párat ezek közül!

Desert Combat (napjaink) - Ez az ingyenes kiegészítés a modern harctérre csalogatja a játékosokat, és ez az egyetlen olyan változat, amelynek már létezik kipróbálható verziója. Sajnos térképek híján fejlesztői egyelőre csak pár új járművel, fegyverrel és játékos-modellel büszkélkedhetnek, mégis a játékosok már most kiemelkedő figyelmet szentelnek rá. Az új járművek közt találhatunk M1-es harckocsit, HUMVEE katonai terepjárót és A-10-es tankvadászt.

www.desertcombat.com



Forgotten Hope (1940-1941) - A Forgotten Hope című modul készítői igencsak szívhatják fogukat, ugyanis szerencsétlenségükre kiegészítésük pont ugyanazt a hadszínteret dolgozza fel, mint a most megjelent hivatalos expanzió, a Road to Rome. Az itáliai és francia terepre olyan járműveket terveztek, melyekből az EA fejlesztői jó párat már elkészítettek, mégis bő számban tartalmaz olyan újításokat, amelyek elkészítésére hivatalos oldalról nem jutott idő. Ezért aztán érdemes rá a jövőben figyelmet szentelni.

fhmod.bfcentral.com



Eve of Destruction (1960-1975) - Ez a látványos mod Kambodzsába, Vietnámba és az indokínai háborúkba invitálja játékosait. Sajnos a készítők a képeken kívül túl sok információval nem szolgálnak, de már azok is elegendők ahhoz, hogy meggyőződjünk arról, hogy sokat ígérő próbálkozásról van szó. A fejlesztők elmondása szerint rengeteg munkát fektettek egyéb kiegészítések fabrikálásába (Pl. Op. Flashpoint fegyverek), ezért biztosra vehetjük, hogy tapasztalatban nem lesz hiány.

eod.bf42.com





ÚJ EGYSÉGEK ÉS FEGYVEREK. A pályák kialakítása mellett a készítőknek sikerült tartaniuk magukat saját minőségi követelményeikhez, aminek hála nagyszerű új járműveket és fegyvereket sikerült mellékelni a küldetéslemezhez. Igaz, hogy számuk jócskán alatta marad az etalonnak számító Operation Flashpointban található mennyiséghez, mégis elegendőnek éreztük azokat. Ugyanis az új harckocsik olyan többletet adnak a játékhoz, ami őszintén szólva már nagyon hiányzott belőle. A legfontosabb előnyük, hogy mindegyik újonnan megjelent páncélozott jármű lőállása fedett, tehát a tankok géppuskája mögött állóknak mostantól nem kell attól rettegniük, hogy amint kidugják fejüket, valamelyik mesterlövész lekaszálja őket.

Ezek közül a két legfigyelemreméltóbb jármű a német tankgyilkos Sturmgeschutz és az amerikai M3-as közepes harckocsi. Amíg a jármű vezetője az irányítással és a nagy kaliberű ágyúval vesződik, addig a fent elhelyezkedő társunk végre biztonságosan szemmel tarthatja az elpusztításunkra igyekvő aknavetős katonákat. Így a játék egyetlen hiányossága, a csapatjáték során elengedhetetlen, de a BF1942 esetében mégis gyakran hiányolt együttműködés még nagyobb szerephez jut.

A Road to Rome-ban két új repülőgép is megjelent. A szövetségesek oldalán a dupla légcsavarokkal ellátott Mosquito, a tengelyhatalmakén pedig a hasonló tulajdonságokkal rendelkező BF-110-es. Mindkét repülőgép valamiféle átmenetet képez az eredeti változatban lévő B-17-es nehézbombázó és a könnyű vadászgépek közt. Manőverező készségük ugyan jobb, viszont fegyverzetük alatta marad a „Repülő Erődénél". Most már csak egy német nehézbombázó hiányzik a játékból.

A kiegészítő lemez - címéhez híven - két új nemzetiséget vonultat fel a harcmezőkön. Ezúttal belebújhatunk az alacsony moráljukról és gyenge felszereltségéről híres itáliai hadsereg, no meg a francia felszabadító légió zubbonyába. Az előbbiek kezébe mindössze egyetlen új fegyver jutott, amelyet megpillantva sokan csak mosolyognak - meg kell hagyni, nem véletlenül. A Breda alacsony tárkapacitással rendelkező automata gépkarabély, amelynek nemcsak pontossága, de tüzelési sebessége is bőven hagy kívánni valót maga után. Előnye, hogy végletlen találat esetén igen nagy sebzést okoz. Ezen felül új fegyverként üdvözölhetjük a britek oldalán megjelent, Sten névre hallgató, ugyancsak rosszhírű gépkarabélyt, amelynek eredeti változata sok bosszúságot okozott a katonák számára, ugyanis az folyton beragadt.

Több helyen is találtam utalást rá (kézikönyv, weboldal), mégis több órás próbálgatás után is képtelenek voltunk előhozni a bajonetteket, azaz a K98-asra és az NO4-es karabélyokra szerelhető szuronyokat. Talán a kiadó az utolsó pillanatban túl brutálisnak találta, és végül nem került bele a játékba, de ha mégis ott van, csak mi voltunk esetlenek, akkor kérjük, jelezzétek számunkra. Ugyancsak sajnálatos tény, hogy a szovjet és a francia csapatok még mindig amerikai fegyverekkel harcolnak, amit reményeink szerint a készítők vagy a lelkes modgyártók hamarosan orvosolni fognak.

MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET. A legtöbb kiegészítő lemezről gyakran elmondhatjuk, hogy újításait kevésnek érzékeljük, és a vele járó fejlesztéseket igazán tartalmazhatta volna az eredeti változat is. Ez alkalommal azt vettük észre, hogy ez a gondolat még csak meg sem fordult fejünkben. Habár az újdonságok száma (6 pálya, 8 jármű, 4 fegyver) értékelésünk ellen szól, mégis úgy véljük, hogy az egyre gyarapodó lelkes BF társadalom ennél többet nem is kívánhatott volna.

Minden fejlesztés, amelyet az RtR telepítése után a játékhoz kapunk, arról az igényességről tesz tanúbizonyságot, amelyikről már tavaly óta jó páran megbizonyosodhattak, és ez a tény kárpótolja az első hallásra kevésnek tűnő újdonságok számát. Az expanzió éppoly tökéletesre sikeredett, mint maga az alapcsomag, a következő elkészüléséig pedig biztosra vehetjük, hogy még jó pár hónapig képes lesz lekötni minden egyes veteránt és újoncot egyaránt.

CHRIS

MAGYAR MOD KÉSZÜL!

Magyar MOD készül! – Érdekes hírre lettünk figyelmesek a cikk leadásának pillanatában. Két lelkes fiatal belevágott az első magyar BF mod készítésébe, amely ha minden igaz, három pályát fog tartalmazni: Don Kanyar, Balaton és Budapest Ostroma.

Az ígéretes modulhoz 7 új járművet terveznek: Tas, Turán II, Nimród, tankszállításra is képes partraszálló hajó (lct-mk6), M19 Duster AA tank az amerikaiaknak, német Wirbelwind Flaktank, továbbá, ha sikerül, egy oldalkocsis BMW. Ezenfelül egy új kaszt tervezését is fontolóra vették, aki lángszóróval fogja sütögetni a szalonnát. A fejlesztők rengeteg minden elkészítésével végeztek már, de a további munkákhoz még mindig segítséget kérnek. A lelkes vállalkozók jelentkezését erre a címre várják:

aharaszti@freemail.hu



ÉRTÉKELÉS

92%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO az új pályák egyszerűen briliánsak › két új nemzetiség › védettebb harckocsik

KONTRA még mindig erőművet és gyors internet elérést igényel

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII1GHz 128MB RAM, 1.5GB HDD, D3D

ARÉNA

No One Lives Forever 2	85%
Medal of Honor	95%
Return to Castle Wolfenstein	90%

Fejlesztő: Radon Labs | **Kiadó:** CDV | **Web:** www.project-nomads.com

PROJECT

Jelen számunk megvásárlásával az akciójátékokat kedvelő Tisztelt Olvasó nagy fokú gazdasági megfontoltságról tett tanúbizonyságot. Mostani teljes játékunk, a Giants kategóriájában máig az egyik legjobbnak mondható: az izgalmas és változatos akciórészeket ügyesen fűszerezték stratégiai elemekkel. Hasonló elképzelés lebegett a Radon csapatának szeme előtt is a Project Nomads elkészítésékor, csak nekik sajnos nem sikerült közel sem olyan kiemelkedőt alkotniuk, mint két évvel ezelőtt a Planet Moon fejlesztőinek. A Project Nomads sajnos tényleg minden részösszetevőt tekintve elmarad a hozzá nagyon hasonlító Giantstől, ennek ellenére a boltban ezért a játékért bizony kemény ezreseket kell leszurkolnunk. Ezzel szemben mi, a Giants mellé még adunk egy minden jóval teli, 148-oldalnyi olvasnivalót és egy bónusz CD-t is, így mindenkiben akár utólag is tudatosulhat - hisz hülyék azért nem vagyunk -, milyen jó vásárt csinált az újságárusnál.

ÍGÉRETES KEZDETEK. Pedig minden olyan jól indult! Az alapszituáció szerint a múltban dúlt katasztrófákkal teli háború teljesen elpusztította az egész bolygófelszínt. A csatákat túlélt csekély számú lakosság a felhők közt lebegő szigeteken talált menedéket, nomádokká lettek, és itt tengetik erősen megváltozott életüket. Ebből a kissé banális, de rengeteg lehetőséget maga mögött rejtő történetből a jobb sztoriírók ámulatba ejtően változatos és részletes eseménysort hoztak volna össze. Nem így a Radon Labs, aki képes volt parlagon heverve hagyni a lehetőséget, és szinte minden háttéranyagot mellőző „történetet", szinte csak eseményvázlatot írni a játékhoz - ezért aztán semmi blizzardos érzésünk nincs, hogy tényleg kidolgozott, részletes világ részei vagyunk. A sztori a rövid intro után lassan és unalmasan hömpölyög előre szappanoperáktól nem túl messze álló átvezető szövegekkel, alkalmanként némi akcióelemekkel fűszerezve.

Számos próbálkozást láttunk már stratégiai és akciójáték keresztezésére, a Nomads viszont kicsit fogyatékos lett mindkét elemet tekintve. Itt is alapvetően egy bázist kell menedzselnünk, pontosabban csak felépítenünk, a játék többi részében pedig az eszement lövöldözésen van a hangsúly. Alapban külső nézetből irányíthatjuk karakterünket, aki övében tárolja a különböző épületek felhúzásához szükséges „tervrajzokat". Feladatunk csupán annyi,

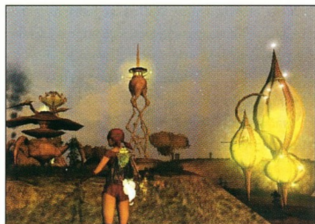


hogy beszerezzük ezeket, majd kis lebegő birodalmunkban felállítsuk őket az előre kijelölt helyek közül arra, amelyik nekünk a legjobban tetszik - sok variálási lehetőségünk nem lesz. Lényegében annyiban nem mindegy, mi hol van, hogy az ágyúk mindenfelé tudjanak lőni, hogy az egyes épületek lehetőleg viszonylag biztonságosabb helyen legyenek, és ne blokkolják a lézerek tűzvonalát. Alapvetően azzal van a gond, hogy szinte csak két igazán használt épülettípusunk van: a lézerágyú és a repülőtér, a többi csak ezeket szolgálja ki, vagy szinte teljesen felesleges. Annyi változtatási lehetőségünk még van, hogy az azonos típusú artifacteket a megfelelő épületben egymással öszszeolvaszthatjuk, így például két kettesszintű őrtoronyból egy hármasszintűt hozhatunk létre, aminek fő előnye, hogy ez már csak egy építkezési helyet foglal el (egyes szintű lőtornyot egyébként nem is érdemes építenünk, ezek ugyanis még nem képesek segítségünk nélkül működni!).

ACTION! A játék akciórésze olyan hihetetlenül öszszetett stratégiai hátteret rejt maga mögött, hogy Nagy Sándor, Napóleon és von Rundstedt tábornok közösen sem tudta volna eldönteni, hogy a „számtalan" alkalmazható taktika közül melyik a legmegfelelőbb. Az általános alaphelyzet, hogy szép komótosan haladó szigetünkről meglátjuk a távolban az ellenséges, kis hatótávolságú őrtornyokat. Stratégiai zsenink ekkor megfontoltan leállítja a hajtóműveket, majd beül egy tetszőleges lövegállásba és lebombázza a szép nagy piros célkereszttel megjelölt tehetetlen ellenséget. Ha mindent ripityára aprítottunk, folytathatjuk utunkat, amíg a



NOMADS



távolban megint meg nem látunk néhány megsemmisítendő, egyelőre harcképtelen objektumot - melyek nemhogy atomcsapás ellen, de még a mi ágyúink ellen sem védenek. Őrtoronyba be, puff-puff, irány tovább. Valamivel azért összetettebb a helyzet, ha ellenséges repülők is jönnek, ilyenkor már némi célszóképességre is szükségünk lesz, lévén a ravasz Sentinerek össze-vissza manővereznek a felhők közt, sőt nem átallnak bombázni szerény felségterületünket. Tovább bonyolódik a helyzet, mikor egy teljes ellenséges szigettel kell megküzdenünk - itt már tényleg meg kell fontolnunk, milyen sorrendben is érdemes likvidálnunk az egyes épületeket. A nagy dínomdánom közepette bármikor átvehetjük az irányítást bármelyik lőtornyunk felett, ha abból épp jobb belátás nyílik célpontunkra - ágyúinknak ugyanis nagyon behatárolt forgásterük van.

Emellett a folyamatos lövöldözés mellett néha érdemes gyorsan visszaváltani FPS-nézetbe, és megjavítani a harcban nagyon megsérült épületeket - ehhez egyszerűen melléjük kell futni, és „repair"-t nyomni – persze, csak ha van elegendő energiánk hozzá -, majd gyorsan visszavenni az irányítást kedvenc lövegtornyunk felett - ez a mókázás képezi a játékmenet legnagyobb részét.

Néhány esetben hagyományos, Max Payne-nézetben is irthatjuk a rosszfiúkat, ekkor a Giants-ben/MDK-ban megismert hátra szerelhető jetpackünk, valamint hordozható lézerfegyverünk és bombáink közreműködésével lesz mérsékelten izgalmas kalandokban részünk. Ennél élvezetesebb az a lehetőség, hogy, ha úgy látjuk jónak, repülőgépet is kaphatunk magunk alá, és a levegőből szórhatjuk az áldást; ez a szokatlan irányítás ellenére az egyik legélvezetesebb része a programnak.

A HELYZET TOVÁBB ROMLIK... Egyszerű shoot 'em up esetében a gyönyörű grafika is simán élvezetessé tudja tenni akár a középszerű játékokat is - lásd Incoming, Incoming Forces. Szerintem a Nomads is sokkal több pontot kapott volna, ha valami emberibb grafikus motort kap maga alá, és a fejlesztők nem maguk állnak neki kotyvasztani egy multikonzol engine-t. A megvalósítás szinte szöges ellentéte a Giantsben láthatónak. Alacsony poligonszám, egyhangú táj jellemzi a játékot, és valahogy iszonyú vérszegény az egész - semmi látványos fény- vagy robbanáseffekt. Eredetileg azt hittem, valami videokártya driver-gondom van, annyira viccesnek tűnt, hogy a táj szinte csak vörös, fekete és kék színekből épül fel. Talán emiatt van igen erősen levéve a fényerő, éjjel szinte csak a körvonalakat látni, a többit pedig képzeljük oda magunknak - utoljára a Thingben kellett így meresztenem a szemem, hogy lássam, nagyjából hol vagyok.

A hangok szintén igen hiányosak, alig vannak zörejek, zeneképpen pedig valami monoton, zúgó háttérizé megy, amelyet kénytelen voltam dübörgő Rammsteinre lecserélni, hogy el ne aludjak a játékon. Szép dolog, hogy a három választható karakterhez különböző épületdesign tartozik, de e helyett az apróság helyett inkább olyan sokkal fontosabb dolgokra kellett volna fordítani a felesleges energiát, mint mondjuk még néhány használható épület megtervezése, rendes grafikus motor összehozása, vagy olyan apróság, mint a billentyűzetkonfigurálás lehetősége. Kicsit több odafigyeléssel egész jó játék is lehetett volna a Nomadsból, de ilyen formában az egyjátékos mód számomra nagyon egyhangú volt. Multiplayerben a nyolc egymás ellen küzdő sziget egész egyedi és érdekes játékélményt nyújt, de én valahogy nem hiszem, hogy a nyári Guru-tábor ettől a játéktól lesz hangos.

EZ MOST NEM JÖTT ÖSSZE... A fejlesztők sajnos valahogy két szék közé huppantak: a Project Nomads akciójátéknak nem eléggé szép, stratégiai játéknak pedig nem tartalmaz elég lehetőséget. Engem alapvetően a játékmenet nem fogott meg, de lehet, hogy másnak jobban bejön ez az érdekes egyveleg: aki már nagyon megunta a Giantset, talán adhat a Nomadsnak is egy esélyt. **GREGS**

> ÉRTÉKELÉS

65%

grafika	15/25
zene/hang	07/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO akció és stratégia érdekes keveréke > folyamatos hentelés > érdekes többjátékos mód

KONTRA egyhangú grafika > szegényes hangok > kevés stratégiai lehetőség

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII450, 64MB RAM, 900MB HDD, D3D

> ARÉNA

Giants	95%
Incoming Force	80%
Sacrifice	87%

> **Fejlesztő:** Cyberlore > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/mw4mercs

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

Mikor a Battletech jogai néhány kacskaringó (Activision, MicroProse) után a Microsofthoz kerültek, minden rajongó örülhetett, hiszen a játékellátottság ezzel biztosítottnak látszott. A szoftvercég a bizalomra rá is szolgált, hiszen a Mercenaries már a negyedik kiegészítője a MW4-nek, ami meglehetősen szokatlan dolog – bár a program ezúttal legalább önállóan is működik, az is kipróbálhatja, akinek az alapjáték nincs meg. Akik jó memóriával, és persze megfelelő életkorral rendelkeznek, azok bizonyára emlékeznek a MW2-höz kiadott kiegészítő lemezre, amely szintén a „Zsoldosok" alcímet viselte. Abból merítve ihletet a Cyberlore elkészítette a pénzért mindenre kapható mechpilóták újabb kalandjait.

El lehet felejteni a hazáért, a barátokért vagy a dicsőségért való küzdelmet, itt minden a pénz körül forog, elvégre a zsoldosokat csak a szép nagy summák hatják meg. A történet a Katherine Steiner vezette lyrának és a föderáció között kitört polgárháború idején zajlik, amikor a politikusok nem csak a saját seregeiket vetik be, de felkérik a leghíresebb bérelhető hadakat is a részvételre. Négy zsoldoscsapat (nekem csak a Kell kopói, és a Wolf Dragonyosai voltak ismertek) kötelékéből indulhatunk, de ennek nagy jelentősége nincsen, mindössze a játék elején befolyásolja a megvásárolható mechek és fegyverek kínálatát. Mivel ezúttal mi dolgozunk meg a saját pénzünkért, figyelni kell a mechek fenntartási költségeire is – minden héten a gépezet fejlettségétől függő mennyiségű pénzt kell leszurkolnunk. Szintén pénzbe kerül az ugrás a bolygók – és ezzel együtt a küldetések – között, és persze a reparálás és a felszerelések sincsenek ingyen. Szerencsére jó teljesítménnyel hamar össze lehet szedni igen nagy összegeket – alapból kapunk bért a küldetésekért, amelyet helyenként megtoldanak, ha végrehajtjuk a másodlagos feladatokat is. Természetesen, ami a csatamezőn marad, az mind a mienk, tehát ha nem lőttük ízekre az ellenfelet, akkor megkapjuk a ránk rontó mecheket, esetleg a szanaszét heverő fegyvereket. Ezek eladásából általában sokkal nagyobb összegeket akaszthatunk le, mint amennyi a zsoldunk.

Szerencsére a játékmenet nem lett lineáris, hiszen szabadúszó, a felkínált munkákból válogató zsoldosvezért alakítunk. Mindig nyitva áll előttünk pár bolygó, ahol szemezgethetünk a megbízások közül. Mércénk lehet a pénz is, de a lelkiismeretesebbek elkötelezhetik magukat valamelyik frakció mellett is, és csak a nekik tetsző, vagy a semleges missziókat vállalják el. Összesen mintegy 40 küldetés áll rendelkezésre (melyek közül néhányat csak az igazán elkötelezettek kaphatnak meg), és ezek három különféle végkifejlethez vezethetnek. Szintén egy-egy számláló méri, hogy milyen hírhedtek vagyunk, illetve hogy milyen nemesek – természetesen ezek is beleszólhatnak abba, hogy mely feladatokat kínálják fel nekünk. A bolygók között különlegesnek számít a Solaris VII, ahol arénaviadalokban vehetünk részt hatalmas díjakért, máshol meg nem szerezhető fegyverekért. Ez tulajdonképpen csak beépített deathmatch, de mégis feldobja a játékot.

Ha kiválasztottuk az elvégzendő feladatot, akkor már csak embereink felszerelése van hátra, és már indulhatunk is (persze az is pénzbe kerül, hogy kiszállítsanak minket a helyszínre). A küldetések változatosabbak, jobban felépítettebbek lettek, mint az előző kiegészítőben, a Black Knightban, erre semmi panasz nem lehet. Minden van itt a konvojok biztosításától egy bajtárs megmentésén át (azért a zsoldosoknak is lehetnek érzelmei) a felderítésekig. Kár, hogy a különféle csomagolásokkal ellátott missziók nagyjából azért egy kaptafára készültek: el kell menni az alfa pontig, és ott kiirtani mindenkit, aztán ezt kell ismételni bétán, gammán és deltán át egészen omegáig.

Még szerencse, hogy a fejlesztők kiegészítették a csatákat egy lényeges újdonsággal: már nem csak három társat vihetünk magunkkal, hanem hetet – így két négyfős csapattal vághatunk neki néhány küldetésnek. Igaz, a másik szakasz irányítása nem megy minden baj nélkül, de így legalább egész nagy ütközeteket lehet megvívni, olyanokat, amelyekről a könyvekben is olvashattunk (vagy amilyeneket a szerencsések terepasztalon játszhatnak le). Szerencsére a monotonitás nem fenyeget, ugyanis az eddigi kiegészítők minden mechjén kívül még tízet csaptak hozzá a kínálathoz negyven fölé emelve ezzel a számukat. Az újak között a Fafnirt és a Templart emelném ki, ezek rendkívül erősek lettek. A mechek felszerelése és irányítása ugyanazt a sémát követi, mint amit a MW4-ben már megszokhattunk. Az előbbit illetően két megjegyzésem lenne: próbáljuk meg kiegyensúlyozni a gépet, ne csak lézerekkel, vagy rakétákkal, vagy golyós fegyverekkel szereljük fel őket, hanem ezek kombinációjával. Az irányítás bizony a megfelelő joystick nélkül nem fog zökkenőmentesen menni, de az egeret használva is lehet azért teljesíteni a legnehezebb fokozat kivételével a játékot. Viszont többjátékos-módban egy Sidewinder-jellegű botkormány nélkül esélytelenek leszünk.

A Mercenaries az eddigi legjobb MW4-kiegészítő, ráadásul tartalmazza a többiben megjelent mecheket és javításokat. A zsoldos koncepcióval nagyon feldobták a játékmenetet, és őszintén megmondom, én jobban élveztem, mint az Unreal 2-t. Rajongóknak kötelező, de az óriási robotokhoz nem vonzódók is kipróbálhatják, mert a mára már elavult grafikán kívül nincs nagy negatívuma. ■ **GRATH**





> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	17/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

PRO hatalmas a mech- és fegyverválaszték > változatos küldetések > új multiplayer-módok > a történet sokféleképpen alakulhat

KONTRA a grafika mára eléggé elavult > a mechek állandó felszerelése nehézkes > megfelelő joystick nélkül a kezelés bonyolult

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

Mechwarrior 4	90%
Mechwarrior 4: Black Knight	76%
Mechwarrior 3	88%



> A HÓNAP PRÜNTYÖGÉSE

PPOT GAME BOY BAND: COMIC BAKERY

Rendhagyó prüntyögés az e havi, ugyanis nem valamelyik régi játék zenéje kapta a címkét, hanem egy új keletű muzsika, mégpedig a Press Play On Tape nevű zenekar poénklipje. A hat dán srácból álló együttes a C64-es három hangcsatornás klasszikusainak modernkori újraélesztését tűzte zászlajára, és koncertjeiken is olyan „számokat" játszanak, mint a Commandos, a Krakout vagy a Ghosts'n'Goblins zenjének hangszeres feldolgozása. A PPOT tavaly nyáron egészen különleges tréfával mutatta meg, milyen az igazi fanatizmus: fiúcsapat-paródiát készítettek, és klipet forgattak a saját maguk által írt szirupos számhoz, amelynek témája természetesen a C64-es. Az embert a röhögőgörcs kerülgeti, amikor meglátja a később Inter Karate-figurákká alakuló srácokat, amint Backstreet Boyst megszégyenítő igyekezettel vonaglanak a kamera felé, miközben azt énekelik, hogy „ahányszor csak lehet, bekapcsollak, mert Te tudod, hogy mi kell nekem"... Kötelező darab! **(Letöltés: www.pressplayontape.com/ PPOT - Comic Bakery.avi)**

NOSZTALGURU

Üdv, nosztalgiázók! Ezzel a cikkel immár második évfolyamát kezdi meg régészrovatunk, bízom abban, hogy idén sem tartjátok magatokban véleményeiteket. A múlt hónapban műfajteremtő játékokról emlékeztem, és miközben anyagot gyűjtöttem az íráshoz, kezembe akadt több olyan játék, amelyek műfajteremtőnek nem nevezhetők ugyan, de valamilyen újítással jelentősen hozzájárultak saját műfajuk fejlődéséhez. Most ezek közül válogattam néhány igazán ütős nevet.

...5 ÉVE: MYTH

A Bungie remek RTS-e a ma oly divatos taktikai stratégiák előhírnöke volt, és a WarCraft-klónok virágzása kellős közepén vezette be a taktikai szemléletet. A Myth az építkezés és a gyűjtögetés teljes elhagyásával csak a hadmozdulatokra koncentrált, és minden játékelemet alávetett ennek. Az egységek használhatósága és kombinálhatósága példaértékű volt, a forradalmian új 3D-motor pedig az irányíthatóságot tökéletesítette szabadon állítható kameranézeteivel. Ma már mindez teljesen megszokott, de 1998 elején a Myth megérdemelten vonult be a halhatatlanok közé, sajnálatos módon az azóta megjelent második és harmadik rész már nem tudott haladni a korral. A játék egyébként igen mókás(?) buggal rendelkezett az első patch megjelenéséig: bármelyik nehézségi fokot választotta is ki a játékos, mindig a legnehezebb beállításokkal kellett játszania...

...10 ÉVE: THE 7TH GUEST

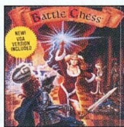
10 évvel ezelőtt még a kalandjátékok számítottak a legnépszerűbb játékműfajnak. A piacon természetesen a Sierra tarolt, addigra már kiadták logikai feladványokból álló „kalandjaikat" is, a Castle of Dr. Braint és az Island of dr. Braint. A Virgin kiadásában megjelent 7th Guest ezt a vonalat erősítette, ám a külcsínt nem lehetett egy kalap alatt emlegetni a riválisokéval. Ez a progi volt ugyanis az egyik első olyan játék, amelyik kihasználta az akkoriban még újnak számító meghajtó, a CD-ROM képességeit. A műfajban addig megszokott rajzfilmdesign helyett így gyönyörűen renderelt 3D-grafika pompázhatott a játékban, a helyszínek közötti sima átvezető animációk mellett pedig a CD-minőségű zene is felférhetett a korongra. A profizmus és a komolyság a sztorira is kihatott: a játékosnak Henry Stauf őrült játékgyáros szellemektől hemzsegő házában kellett megoldania trükkös feladványokat ebben a horror-kalandban. A progit – és két évvel későbbi folytatását, a 11th Hourt – a szakma és a játékosok áhítata kísérte, és a 7th Guestnek köszönhetően megindult a klónok áradata, aminek nem utolsósorban a Myst-sorozatot köszönhetjük.





...15 ÉVE: BATTLE CHESS

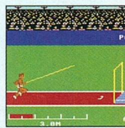
Sakkjátékba nem könnyű újítást hozni, gondoltuk egészen 1988-ig, amikor az Interplay – előbb PC-n, majd Amigán és C64-en – kihozta a Battle Chesst. Ez a progi vezette be a sakkfigurák animálását, ami igen jó ötletnek bizonyult, különösen az ütéskor lejátszódó vicces „csaták" megrendezése. A legtöbb játékos néhány próbameccsel nyitotta a játékkal való ismerkedést, amelyek során jókat röhögve kipróbálta a középkori küllemmel megáldott figurák összes lehetséges elhalálozását... A program ráadásul funkcionalitását tekintve is rendben volt: többféle nehézségi fokozat, replay opció és sakkfeladványok készítése egyaránt szerepelt a Battle Chessben, PC-tulajok pedig modemen is nyomulhattak egymás ellen. A koncepció természetesen felkapott lett, és rengeteg követőre talált, amelyek közül a Star Wars Chess volt különösen mókás. **(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64)**





...20 ÉVE: DECATHLON

Az 1983-as évből a Dechatlont érdemes bevésni a sportjátékok történelemkönyvébe: ahogy a progi címe is jelzi (decathlon = tízpróba), ez volt az első olyan szórakoztató szoftver, amelyben több sportágból álló teljes bajnokságot lehetett rendezni. A sportágak (diszkoszvetés, futás, ugrás, rúdugrás stb.) játéktechnikailag nem különböztek egymástól, és irányításukkal a játékost is megmozgatták, ugyanis a joystick heves jobbra-balra rángatásával lehetett futásra bírni a képernyőn megjelenő sportolót. Ez a játékmenet alkarizom-erősítőnek sem volt utolsó, viszont a botkormányokat igen gyorsan fogyasztotta, úgyhogy a mikrokapcsoló-gyártók részvényei megugrottak, amikor a Decathlon megjelent... **(Letöltés: www.c64.com)** ■ STÖKI



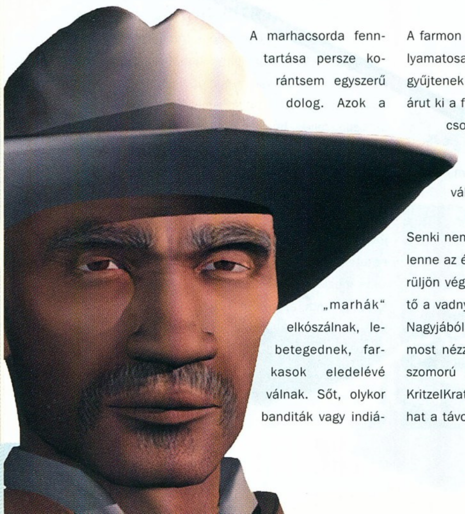
Fejlesztő: Greenwood Entertainment/KritzelKratz 3000 › Kiadó: JoWooD › Web: www.jowood.com



FAR WEST

Naptól, sebesen kavargó portól cserzett arcára kopott kalap karimája vet rejtélyes árnyat. Félrelebbenő hosszú kabátja alól legjobb barátja, egy jól ápolt, fényes hatlövetű markolatán csillan meg a szikrázó napsütés. Alig ötven lépésre vele szemben egy rosszarcú gringó köpi a bagót a főutca porába. A kisvárosra nehezedő dermedt csendet mennydörgésként verik fel a szinte egyszerre felvillanó coltok torkolattüzei...

Sokunk gyermekkori álmához, a kalandokkal, veszélyekkel, hősökkel teli vadnyugati cowboy-élethez kerülhetünk egy lépéssel közelebb a Far West jóvoltából. A cowboyok ezúttal azonban eredeti marhapásztor szerepükben tűnnek fel az olasz westernek és Karl May kalandorai helyett. A játékban farmerként, néhány marha birtokában találjuk magunkat egy vadnyugati préri kellős közepén. Célunk nem más, mint a farm fejlesztése, a csorda szaporítása annak érdekében, hogy a marha eladásával munkánk hasznot hozzon.



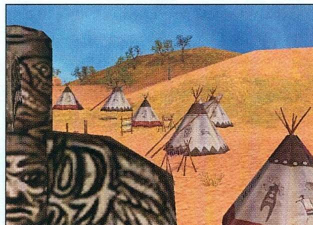
A marhacsorda fenntartása persze korántsem egyszerű dolog. Azok a „marhák" elkószálnak, lebetegednek, farkasok eledelévé válnak. Sőt, olykor banditák vagy indiánok is arra vetemednek, hogy eltereljék a jó kövér legelőn nevelt állatainkat. Szerencsére a közeli kisváros kocsmájának söntésénél szállás, kaja és némi fizetség reményében megbízható cowboyok és farkasvadászok állnak rendelkezésünkre. Közülük néhányan a fegyverforgatásban is jártasak. Fontos ez a vadnyugaton, ahol a gyakran távolinak tűnő törvényes rend néha nem hagy más lehetőséget a farmerek számára, minthogy törvényes javaikat, törvénytelen eszközökkel védjék meg, mi több, ilyen eszközökkel tegyenek szert más tulajdonára.

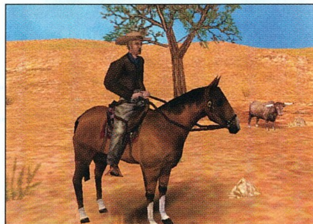
A farmon kívül szinte pezseg az élet. A városba folyamatosan érkeznek új alakok postakocsin, papok gyűjtenek a gyülekezet részére, szekerek hordják az árut ki a farmokra. Cowboyok érkeznek eladni szánt csordákkal, bankrablók vágtatnak el a széf tartalmával, és pisztolypárbaj eredményét várja egykedvűen a temetkezési vállalkozó.

Senki nem mondta, hogy a Távoli Nyugaton könnyű lenne az élet, ragadd meg hát a gyeplőt, hogy kiderüljön végre, ki lesz a legsikeresebb marhatenyésztő a vadnyugaton.

Nagyjából ez az, amit a Far Westről a hírlap is ír, de most nézzünk jobban körül azon a farmon, hiszen szomorú bár, de kevés esélyt látok rá, hogy a KritzelKratz karcolmánya komolyabb sikerre számíthat a távol-kelettől akár a távol-nyugatig is.

A játékban található történet 18 epizódban meséli el Jack Walton történetét, miként vált korának legnagyobb marhamágnásává. A játék - egyenként bemutatva a legfontosabb teendőket - még tanácsokkal is ellátja az első lépéseinket. Ezután minden epizódban a játék egy-egy új lehetősége bontakozik ki, ám mindig néhány marhával és fukaron kimért kezdőtőkével indulunk.







Egyjátékos módban további öt nagyobb szabású feladatban tehetjük próbára a cowboyokat, melyen túl legfeljebb 4 játékos multiplayerben is összemérheti erejét.

Valamennyi játékmódban a gazdaság irányítása viszi el a feladatok túlnyomó részét. Röviden összefoglalva:

- **babot, kávét veszünk**
- **kihajtatjuk a csordát valamelyik legelőre**
- **viszünk ki babot is, kávét is**
- **a cowboy és a marha jól elvannak**
- **a marhák sokasodnak, a cowboy babot zabál**
- **kiküldünk egy bélyegező szekeret**
- **amelyik marhát el tudják kapni, jól belesüttethetjük a jelünket**
- **a cowboy a megjelölteket behajtja a karámba, onnan pedig a városba eladni**
- **ezután veszünk babot, kávét...**

A játék lényege tehát ennyi, de azért nézzünk meg néhány fontosabb részletet.

FARM. Minden küldetést egy meglévő farmon kezdünk, melyen mindössze néhány apró fejlesztést végezhetünk. A farm gyakorlatilag menüként használható, adott épületet kiválasztva a hozzá tartozó funkciók elérhetők. Itt található a karám, amelyben etetést igényelve dekkolhatnak az állatok, várva a kereskedőhöz „szállítást".

A legelőn dolgozó cowboyok etetésére és a marhák bélyegzésére kétféle szekeret kell vásárolnunk, melyeket a kocsiszínből lehet kiküldeni.

Mivel csak bélyegzett marhákat lehet eladni, ezért a buckboard szekeret időnként ki kell küldeni a legelőre, hogy az új szaporulatot eladhatóvá tegye. A bélyegzett marhákat eladás előtt a karámba kell hajtani, mert az eladást csak innen lehet kezdeményezni, melynek során tíz marhánként egy cowboy elhajtja őket a városba, és ott pénzzé teszi a csordát.

A farm egyben a városban vehető fontos javak raktára is. Nem túl igényes tehenész legényeink beérik babbal és kávéval, amitől azt a porfelhőnek látszó „ködöt" eregetik. A szatócs sovány választékát még moráljavító tüzes víz, valamint lőszer alkotja, mind a cowboyok ellátására.

LEGELŐ. Az igazi nagyüzem, ahol elegendő fűvel és idővel a marhák sokasodnak. Azt nem mondhatnánk, hogy szaporodnak, hiszen minden előjel nélkül egyszer csak feltűnnek a gondviselés ajándékaként. A legelők állapota nagyon fontos. A túllegeléssel kimerített legelőn az állatok már nem szaporodnak, és gyakran megbetegednek, amit elkerülhetünk a létszám kordában tartásával.

A farmról szekéren kihordott bab és kávé a cowboyok energiáját, míg a whisky a jókedvüket tartja munkaképes szinten.

COWBOY. A város kocsmájában a lasszó és a revolver mesterei alig várják, hogy valamelyik jól fizető farmon dolgozhassanak. Tapasztalati szintjük és különleges képességeik különböztetik meg egyiket a másiktól. A farmon nekik szánt épületben időznek, míg feladatot nem kapnak, innen küldhetők a csordához, vagy egy kis fegyveres perpatvarba. Fegyverpárbaj akkor alakul ki, ha a lőszerrel rendelkező cowboytól marhát, legelőt akarnak elorozni a csúnya haramiák, vagy akkor, ha magunk folytatunk banditizmust.

Korlátozott lehetőségeink ilyenkor kimerülnek az ellenfél kiválasztásán és két cselekvés közötti választásban. Miközben megy a piff-puff, fogy a lőszer, az idő és az energia. Végül kiderül, ki nyert, aztán jöhet az extra adag kávé a sebek gyógyítására!?

VÁROS. A tehenészet magasztos és kielégítő gazdasági tevékenységét a városban vásárolható szállodával, valamint banki kölcsönökkel lehet még teljesebbé tenni. Még beteg marháinkhoz is hívhatunk városi orvost, ezért aztán nem panaszkodhatunk az ellátásra. Előfordul azonban, hogy a kevéske szolgáltatás további csorbát szenved, és a város nem vesz át tehenet. Éppen ezért lehetőség van legalább 20 tehénből álló csordát szomszédos városokba (a térkép szélére) hajtani, de kereskedhetünk a hadsereg helyi erődjével és az indián településsel is.

A Far Westből hiányzik valami. Valami, ami motiválná a játékost, valami, ami hosszabb időre lekötné az érdeklődését.

Már a vadnyugati gazdasági játék ötletéről szóló első hírek is csábítók voltak, ám a monotonra sikerült gazdasági rész, a gyenge akció és a sivár játékmenet mellé mindennek tetejébe kaptunk egy csapnivaló programot. Utoljára tíz éve nem idegesített, ha egy játék nem futott multitaskban. Még a játék leállítása mellett sem lehet átváltani más programra. A pillanatállj pedig nevéhez híven le is állít mindent, így semmi tevékenységet, még a képernyő görgetését sem engedi.

Gazdasági, stratégiai játékokban pedig a megállított időben kiadható utasítások jól ellensúlyozhatják az interfész hiányosságait, amire a Far Westnek nagy szüksége lenne. A kezelés nem igazán kiforrott. Megnézhettek volna valami nagy nevet, hogyan is kell ezt csinálni. Kicsit erősen fogalmazva, az összhatás olyan, mintha valami 3D Game Creator példajátéka lenne.

A hangulat fokozásában jeleskedő zenét azonban érdemes megemlíteni, amely audio track formában némi Morricone-beütéssel csillapítja a játék más területein érzékelhető hiányokat. ■ LÁZI

> **ÉRTÉKELÉS**

65%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO szinte erőszak mentes › ritkán látott, hangulatos környezet › hamar elsajátíthatóak a játék folyamatai.

KONTRA unalmas cselekmény minden játékmódban › hosszú töltési idő › hosszú ideig nem találkoznak a multiplayer játékosok

> **CD MELLÉKLET**

csalás **háttérkép** javítás demo

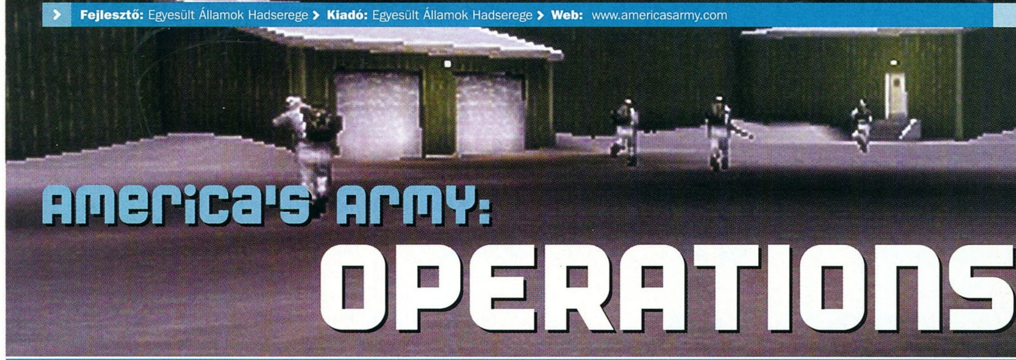
> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII400, 64MB RAM, 220MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Americall	54%
American Conquest	84%

> **Fejlesztő:** Egyesült Államok Hadserege > **Kiadó:** Egyesült Államok Hadserege > **Web:** www.americasarmy.com



America's Army: Operations

– Hmm... Colin, a Pentagon szerint a fegyverzetünk fejlettségi állapota megfelel a 2020-as normáknak?

– Ez magától értetődő, George!

– A rakéta-elhárító pajzsunk, a földalatti nukleáris fegyvereink, a láthatatlan repülőink és a katonai műholdjaink költségei is fedezettek?

– Ugyan, George, miért aggódsz, hisz tudod, hogy bármikor megvédjük ezt a bolygót, meg még három másikat akármelyik önkényes, dominálni vágyó hatalomtól!

– Természetesen tisztában vagyok vele, csak most látom, hogy a hadsereg számára mozgósított öszszegből 7 millió még itt fekszik talonban. Mit gondolsz, mire fordíthatnánk?

– Hát... ööö... elihatnánk?!

– Colin, öregfiú, tudod, hogy nekem nem szabad...

– Ennyivel még csak elboldogulok egyedül is... de ha ragaszkodsz hozzá, persze fordíthatjuk katonai célokra is. Mit szólnál mondjuk, ha játékot fejlesztenénk belőle! Olyan számítógépeset, tudod.

– Abból mi hasznunk lenne?

– Tudod, a mai fiatalságot teljesen megbolondítja ez a komputer. Vannak, akik nem fegyvereket terveznek rajta, vagy a műholdas térképen célpontokat jelölgetnek, hanem egyszerűen csak játszanak. Na most, ha mi adnánk nekik egy játékot ingyen, amelyikben látnák, hogy a hadsereg milyen csodálatos lehetőségeket tár fel előttük, talán leszerződnének. Gondold csak el, két legyet ütnénk egy csapásra. Nőnénk a szemükben, mert azt hinnék, hogy törődünk velük, és még a humán erőforrásaink is gyarapodnának.

– Á Colin, hát ezért fizetlek!

– George, tudod hogy nem ezért...

– Rendben, akkor ezért nem, de az ötletedet, azt megfogadjuk. Át is szólok a Pentagonba, hogyha már amúgy is építkeznek, valami kis helységet különítsenek el játékfejlesztésre!

Bizony-bizony, eljött az idő, mikor a verbunk is végképp átlépett a kocsmák kellemes közegéből a virtuális valóság talajára. Amint azt a fogantatás fenti hiteles (leszámítva persze, hogy kedvenc paprikajancsinknak és a külügyminiszternek feltehetőleg semmi köze nem volt a program kiötléséhez) megörökítése is bizonyítja, az Egyesült Államok Hadserege tavaly buzgó fejlesztésbe kezdett (és tényleg 7 millerből, igaz ez a költség az Ops testvérére, az rpg-beütéssel megáldott Soldiersre is kiterjedt), valószínűsíthetően golyóf... izé, utánpótlásának biztosítása érdekében. (Eléggé naiv gondolat.) A program igazi vonzerejének ingyenes mivolta nevezhető – a termék bármikor letölthető, és (az igazi unikum) törvényszegés nélkül használatba is vehető. A recon még a CD-mellékletre is felkerült, és sokatok bizonyára ki is próbálta. Az ok, amiért csak most foglalkozunk vele így, nyomtatásban, az 1.5-ös verzió megjelenésében keresendő, mellyel az Operations végre teljes értékű produktummá lépett elő – az eddigiek inkább csak amolyan testesebb demónak illettek be.

Abszolút multiplayer (nincs net, nincs játék) csapatorientált taktikai fps-sel van dolgunk, azok közül is a keményvonalasabb fajtával – a móka körökre osztott, küldetésalapú és respawn-mentes. Az éles csatákig hosszadalmas procedúrán kell átvergődnünk magunkat. Már „online bakánk" létrehozásakor is szembeötlik a kezelőfelület kényelmetlensége, kigondolatlansága (no meg a menü példátlan igénytelensége) – sokaknak tán el is veszi a kedvét az 5-6 lépésből álló ki-be ugrálós folyamat. (Melynek végén, ha a bejelentkezés nem sikerül 5-10 másodpercen belül, a program „Timed Out!" felirattal vágja arcon a feleslegesen szenvedő, lassabb kapcsolattal rendelkező játékost...) A következő lépés a tréningek teljesítése (mely szintén csak a központi hitelesítő szerver közreműködésével lehetséges). A négy alapkiképzés a puszta éles-játéknak is feltétele, míg a maradék kettőt (légi deszantos és magas szintű lövészet) csak akkor szükséges elvégeznünk, ha ejtőernyős pályákra kívánunk bejutni, vagy ha mesterlövészpuskát szeretnénk a kezünkbe venni. Ezúttal még az alapok belénk verése sem tűnik hiábavalónak, hisz az elismerésre méltóan realisztikus fegyverkezelés némely fortélyára én biztos nem jöttem volna rá. Példaképp, a pontos célzás érdekében a szemhez kell emelni a fegyvert, valamint külön gomb szükségeltetik a gránát kibiztosításához és az eldobásához. Ez a szekció relatíve tisztességesen megoldott (bár a HL Opposing Force tutorialja jobban elcsípte a tipikus jenki stílust), és a látvány is ekkor mutatja a legszebb arcát.

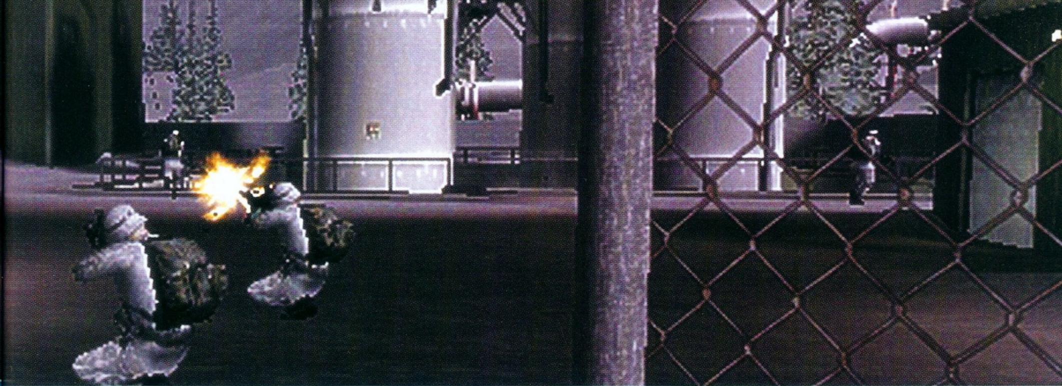


A játékos ezek után már felhevülve várná az igazi megmérettetéseket, ám a program csak lelombozni képes. A pályákat ugyanis nemhogy botokkal, egyedül sem szemlélhetjük meg, hisz még csak szervert indítani sem lehet a menükből. Marad tehát a hiva-

Szerverindítás egyszerűen

Íme az újabb példa a játék összecsapottságára. Már rég láttam olyat, hogy szervert egy külön batch fájllal lehessen indítani, valamint annak részleteit a bat-et és a hozzácsapott ini-t szerkesztve kényszerüljünk beállítani (külön érdekesség, hogy itt Xbox paraméterek szabályozására is lehetőségünk nyílik). A legkellemesebb meglepetés azonban akkor ért, mikor a központi „authentication server" letiltott, ahogy a programba visszalépve saját alkotásomra próbáltam kapcsolódni. Hát ezért látni szinte csak hivatalos hostokat...





talos, kizárólag amerikai (ezekből van sok), valamint a nem hivatalos (ezekből van kevés és általában jelszavas) szerverek közötti tallózás, melyek általában tömöttek, instabilak, (gyakori az indokolatlan kifagyás, ledobás) vagy egyszerűen csak túl magas a pingjük. Valószínűleg engem hagyott csak el a szerencsém, de első nekifutásra három óráig kellett keresgélnem, mire hosszútávon is működőképes szervert leltem. Csatlakozás után először a spectator mód korlátozottsága tűnt fel – melyet a hostok állítólag változtathatnak, ám a gyakorlatban nem teszik. Mindössze egy szögből bámulhatjuk a pályát – néha akár 7-8 percig is – és az sem tűnik olyannak, amilyent egy Unreal Warfare motoros programtól elvárhatnánk. Ha játékba kerülünk, ez az érzet csak tovább erősödhet.

Az engine effekt-armadái, a megjeleníthető poligonok tízezrei mintha kiaknázatlanul maradtak volna. A látvány még így is egész kellemes, azonban itt a pályatervezés sem klappol. Sokszor hatalmas terepeket – kész kis erdőket, hegyeket – kapunk kézhez (igaz, láthatatlan határokkal), és az efféle programokban megszokott ipartelepek, titkos komplexumok szintén ránk köszönnek (ezekből erős Counter-hangulat is árad), azonban az egész erőltetett menetben végzett amatőrmunka benyomását kelti. Akad egy-két szívmelengető kivétel, de a többségből hiányzik a stílus (melyet tán a részletszegénység, a puritánság okoz), és az a szükséges plusz, ami miatt az ember újra meg újra izgatott örömmel látogat vissza egy-egy térképre. A karaktermodelleket már nem illethetjük kemény negatív jelzőkkel. Mindössze átlagosak, egyéniségüket és poligonszámukat tekintve egyaránt. A különböző non-verbális utasítások animálása végre dicséretesnek mondható – ciki viszont, hogy a szájmozgásokra, sőt, egyáltalán a tisztességes fizikai modellezésre már nem maradt energia („ahogy esik, úgy puffan"-típusú összeesések durva clipping hibákkal).



Bár már előzetesen is tudni lehetett, azért más első kézből tapasztalni, hogy mi támadóként és védőnként is egyaránt az USA magasztos színeiben látjuk magunkat és csapattársainkat, az ellen pedig állandóan a megátalkodott terroristák skinjeit viseli magán, és természetesen fordítva úgyszintén.

A fegyverosztás is ezen a – propagandaprogram lévén érthető – elven alapul. Kezdéskor csak amerikai fegyvert választhatunk (M1A2 és M4A1 M16-os inkarnációk, ha gondolod, M203-as gránátvetővel, M249 SAW, M24 SWS repertoáros és félautomata mesterlövészpuskák, valamint Barret M82A1 kézi darálólöveg), ha keleti mordályokhoz szeretnénk nyúlni, akkor csak az ellen valamelyik hullájára számíthatunk (AK-47 és AKS-74U Kalasnyikovok opcionálisan GP30-as gránátvetővel, a Dragunov SVD-t pedig azt hiszem, nem kell bemutatnom). Ez persze érdekes kérdéseket vet fel a többnyire orosz jószágok modellezésével kapcsolatban, ám én nem tapasztaltam semmi kirívó rendellenességet, és az egyéb felszerelések (távcső, éjellátó) is a helyükre kerültek. A stukkerek hangja természetesen minden Herzében realisztikus, ahogy a katonák megnyilvánulásait, valamint a környezet zajait sem illeti kifogás.

A temérdek hiányosság ellenére az Operationsben azért sok kellemes motívum fedezhető fel, és annak ellenére, hogy – mint bizonyára sejtitek – finoman szólva nem szívügyem az amerikai hadsereg, a program némelykor egész kellemesen elszórakoztatott. A mérleg másik nyelve azonban megfáradtan billen le az unalmas menetek alatti kiábrándult pillantások, a nehéz szerverkeresés miatti boszszankodás, a körülményesség miatti kesergés, és a néhol egész döbbenetes bugok komoly súlya alatt. Ha a játék nem lenne ingyenes, igazából a puszta megjelentetését is hibának könyvelném el, ám így ajánlom... minden széles sávon süvítő amerikai fenegyereknek. Neked legfeljebb akkor, ha se a Wolf, se a CS nem ül a gépeden, de mindenképp efféle stílusra vágysz. **LORD LUCAS**

> ÖNPUSZTÍTÓ INTÉZMÉNY

Az őrült washingtoni mesterlövészpuskás sorozatgyilkos rettegéssel átitatott idejében sokan támadták a hadsereget, amiért ilyen helyzetben még programot is ad fiai kezébe, amellyel gyakorolhatják lövöldözést. Ezt az egyszeri játékos persze a szokásos lenéző mormogással fogadja, ám amióta a net cafékban nem csak virtuálisan lövik fejbe egymást, és nálunk is elszaporodtak a GTA módra hijackelő, majd rendőrautóknak nekihajtó futóbolondok, hajlamos vagyok egyetérteni néhány körültekintőbb javaslattal.



> ÉRTÉKELÉS

72%

grafika	21/25
zene/hang	11/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	08/15
összhatás	3/5

PRO ingyen adják > finom csapatkontroll lehetőségek > pár új ötlet

KONTRA a nagy american soldier életérzés sulykolása > fantáziátlan, részletszegény design minden területen > túlbonyolított procedúrák > bugok, jókora halomban

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII500, 64MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Global Operations	77%
Tactical Ops	70%
Project IGI	86%

Fejlesztő: Strategy First > Kiadó: Strategy First > Web: www.o-r-b.com

O.R.B.

O.R.B. Igen, ez betűszó, de nem azt jelenti, hogy Olcsó, Ronda, Buta -bár, így is érthető. Tudom, ez a durva felütés felér a hidegzuhannyal, ám higgyétek el, hasonló sokkhatás ért engem is, amikor először nyílt módom kipróbálni a játékot – akkor még a béta verziót.

Az RTS-ek manapság nem értékelhetők a konkurencia ismerete nélkül. Vannak ugyanis irányok, rég bevált utak. Tudjátok: járt utat a járatlanért... az emberiség aligha fogalmazott meg története során bölcsességet, amely ennyit ártott volna a szakmának, mint ez a mondás. Miként Frank Herbert Dűnéjében a félelem a kis halál, akként a kreativitás számára ez a mondás a „kis halál". Márpedig az iparággá duzzadt számítógépes játék-gyártás ennek a kis halálnak a bűvkörébe került, és nem is tűnik egykönnyen szabadulni onnan.

Kiemelten érvényes mindez az RTS műfajra, ahol a legnagyobb, a leghíresebb produkciók is teljességgel híján vannak az újító szellemnek. Olyan ez most már, mint harmincötödször meghallgatni ugyanazt a viccet: se a mesélőnek, se a hallgatónak nincs baj a humorérzékével, mégis lapos a poén.

Lapos poén az ORB is. Ott volt ugye a nagy előd: a Relic-féle Homeworld, aztán jött a Starmageddon, majd a Haegemonia. A Strategy First immár negyedikként száll ringbe. A cél tisztán kirajzolódik: készíteni egy játékot, amelyik pont olyan, mint a Homeworld... ha az siker volt, akkor ez is az lesz, nem? Mivel az RTS műfajban – kicsiben és nagyban, kezdők és évtizedes veteránok esetében egyaránt – gyakorlatilag ugyanez folyik, igazságtalan lenne pont a Strategy Firstöt megkövezni. De azért... nem hagyhattam szó nélkül!

ŰR-OPERA V326.2. Az ORB háttértörténetét eddig 326 alkalommal hallottuk különféle feldolgozásokban. Az éppen ádáz harcukat vívó ellenfelek közé nagy és gonosz idegen érkezik. A civódó felek nyomban felveszik a harcot az ősi és gonosz és fejlett és veszedelmes... és stb. és nagyon idegen faj ellen. Szerencsére azok is tudnak angolul. Na jó, kicsit elragadott a ló, ennyire azért nem ciki a sztori. Inkább olyan, mint az igazi McDonald's hamburger: a világ minden táján csak és kizárólag ismert alapanyagokból készül. Klisék, klisék, újabb klisék. Ezúttal kicsit más sorrendben. Még a fordulatok is klisék (fordulat-klisék), a nagy meglepetések előtt pedig pontosan tudjuk, hogy most nagyon meg fogunk lepődni.

Nem megyek bele a részletekbe, legalább az a kevés poén és hangulat maradjon érintetlen, amit a játék kínál. Ki tudja, aki nem érzékeny a játékok hangulatára vagy nem megrögzött sci-fi rajongó, lehet, hogy lebilincselőnek találja majd a történetet. Viszont a hardcore sfi-fi falók koncentráljanak inkább a stratégiájukra!

TELJES 3D NEGYEDSZERRE IS. Az űr-RTS-eknek ez a nagy vonzereje: a teljes és szabad 3D-s mozgás. Ez volt az a jellegzetesség, amelyik a Homeworldöt piedesztálra állította... de egyben megakadályozta azt is, hogy tömeges eladásokat produkáljon. Mert a szabad 3Ds irányítás az emberek többségének meghaladja a képességeit, és igazán ösztönös szinten legfeljebb néhány 3D-modellező grafikus bírja. Eddig mindegyik űr-RTS csalt a témában többnyire olyan pályákat rendezve be a játékosnak, ahol az események valahogy mégiscsak egy 2D-s sík mentén zajlanak, a „z"-tengely pedig megmarad opcionális lehetőségnek. Rövidebb útnak az erdőn át. Ilyen az ORB is. Változatlanul átvette a Homeworld 3D-s irányítási és ka-

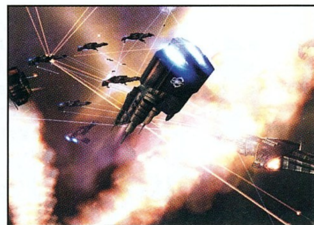
HAEGEMONIA VS. O.R.B

Innen, kis hazánkból elkerülhetetlennek látszik az összehasonlítás, már csak azért is, mert a két játék gyakorlatilag azonos időben került a boltok polcaira. Azonos játékelemekből is építkeznek... és a végeredményben is van némi hasonlóság.

Na, de kérem, megnyugodhatunk, a Haegemonia minden tekintetben messze felülmúlja vetélytársát. Látványban... nos, ez 15 dioptria alatt eléggé nyilvánvaló. De játékrendszerében és játékélményében is: a Haegemonia mert újítani, elszakadni a Homeworld hagyományaitól, és ami a legfontosabb, képes volt saját arculatot kialakítani, míg az O.R.B. – számomra legalábbis – mindörökre rosszul sikerült Homeworld-klón marad.







merakezelési rendszerét – ezzel legalább azoknak megkönnyítve a dolgát, akik a nagy elődhöz már hozzászoktak.

MÁRPEDIG GYŰJTÖGETÉS, AZ KELL. Az RTS játékok alapvető kelléke az erőforrások begyűjtése. Az ORB esetében – á la Homeworld – aszteroidákból kell bányászni. Csak most többlépcsős a folyamat: először egy felderítő űrhajó végigszkennelni a szóba jöhető sziklákat, aztán a megfelelőn bányatelepet létesíthetsz, ahonnan szállító űrhajók hordják be a kitermelt nyersanyagot az anyahajóba. Végül a kimerült bányaállomás jó szolgálatot tesz javító- vagy egyéb bázisként. A rendszer működik, a termelés fokozottan támadható pont – márpedig ez fontos elem az RTS-ekben.

Csak az egész kicsit unalmas. Mivel pedig nem mindegy, mennyi hasztalan keresgélés után talál rá az ember a megfelelő aszteroidákra, bizony kifejezetten késztetést érez a küldetések újra- és újrakezdésére.

A KUTATÁS SEM MARADHAT KI. A játék kutatási szisztémájáról egy Excel táblázat jut az eszembe. Világos, áttekinthető... és puritán módon szögletes gondolkodásra vall. Adott néhány kutatási irány: fegyver, hajtómű stb. Mindegyiknek van egybetűs kódja, valamint lineárisan, több fokozatban egymást követő technológiai fejlesztései – vagyis a betűkód utáni sorszáma. Amikor új hajótípust szeretnél létrehozni, szükséged van hozzá az E3+X2+W3 kódú technológiákra. A rendszer azonnal átlátható és egy kisiskolás is elboldogul vele. Egyetlen perc alatt megtanulható, csak éppen napokon keresztül kell majd használni, és akkor nagyon hiányzik majd belőle a hangulat, a kutatómunka titokzatossága és öröme. Marad az E5+W4+S4+C2 és az M3+S2+C5 vagy például az X7+G5. Izgalmasan hangzik, nem?

A DIVATOS EMBERI ERŐFORRÁS. Mostanában divatos erre is odafigyelni az RTS-ekben. És végre egy játékelem, amelyikben az ORB jól teljesít. Az emberi erőforrás elosztható a termelés, a kutatás és a hadiflotta között. A rendszer egyszerű, jól van kiegyensúlyozva, és valóban számít a küldetések során, hogy az emberek mivel foglalkoznak.

HARC ÉS TAKTIKA. Gondolom, nem meglepő, hogy küldetésről küldetésre mind nagyobb és erősebb hajókat építhet az ember. Az E4-eknek és W5-öknek köszönhetően egyre jobb a páncélzatuk, a fegyverzetük stb. Abszolút mértékben igaz, amit más RTS-ekben is megszoktunk, és természet anyánk is alaposan a fejünkbe verte már: az erősebb egységek szépen agyonverik a gyengébbeket. Ennek ellenére van a játékban taktikai dimenzió – szándékosan nem írtam mélységet, mert az talán már túlzás lenne. Tény, hogy számít, mikor mit, melyik egységekkel végeztetsz el. Ebben nagy segítséget nyújtanak a „doktrínák" – melyek az ORB talán legjelentősebb pozitívumaként tűnnek fel. Afféle stratégiai irányelvek ezek, amelyeket a játékos egységeknek vagy csoportoknak adhat ki. Meghatározhatja például azt, mennyi sérülés után térjenek vissza javításra valamelyik bázishoz, hogyan harcoljanak, mikor milyen alakzatot vegyenek fel. A doktrínák helyes használata sokat javít az amúgy meglehetősen ostoba unit-szintű AI eredményességén.

ÖSSZEGZÉS. Aki ismeri a Homeworldöt, az ismeri az ORB-ot is. Ez viszont nem garancia arra, hogy ugyanannyira élvezni is fogja. A küldetések egysíkúak, előbb-utóbb mindegyik visszatévedve a nyírj-ki-minden-ellenséget sémához, legfeljebb az indok változik.

Ez a grafika a Haegemonia után már hidegen hagyja az embert – némelyik kb. tíz poligonból összefércelt hajómodell látványa akár meghűlést is eredményezhet. Hatalmas hátrány, hogy a játék eredményesen csak a 2D-s térképen játszható, ahol színes pöttyök jelképezik a hajókat, és foltok az aszteroidákat – márpedig ez így, ebben a formában akár egy mobiltelefonon is működne.

Szerencsére skirmish, ill. többjátékos módban a játékrendszer jobban kibontakozik, ellenben a lapos sztori, a hangulat hiánya és a küldetések szkripteltsége háttérbe szorul.

Végül még annyit: hiába is titkolnám, a Strategy Firsttől többet vártam. ■ -NYÚL-

> ÉRTÉKELÉS

70%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO jó az erőforrás rendszer > könnyen érthető a GUI > a multiplay jobb mint a single

KONTRA fantáziátlan Homeworld-klón > egysíkú küldetések > a hangulat hiánya

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Haegemonia	91%
Homeworld	94%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

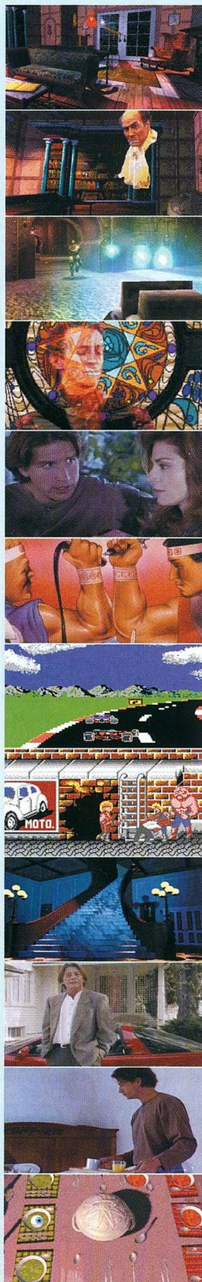
A VLE epizódjait már sokszor kezdtem annak kiemelésével, hogy aktuális vendégünk mennyire eltér a tipikus játékfejlesztő-sztereotípiáktól. Most fordul a kocka, ugyanis e havi sztárunk a lehető legporosabb sablonok közül lép elő: kilencéves kora óta programozik assemblyben, és ma, világhíresen, 37 éves családapaként is ragaszkodik a hosszú haj – borosta – szemüveg – farmer – Scooby Doo-póló külsőhöz. Mint látni fogjuk azonban, néha a legelkoptatottabb klisék rejtik a legizgalmasabb történeteket...

az álmodozó technokrata: GRAEME DEVINE

Graeme Devine '66-ban született Skóciában, Valentin napján. Amikor nyolc éves volt, karácsonyi ajándékként kapott egy TRS-80 Tandy mikroszámítógépet, és ez egy csapásra meghatározta az élete további menetét. Hősünk hamar megtanulta a Z80-as processzor assembly programnyelvét, és – kissrác lévén mi érdekelje, ugye – azonnal játékokat kezdett el írni rá. Ahogy a további hobbi-gépek (Apple II, Atari 400, Spectrum) megjelentek az üzletekben, úgy tanulta ki azok minden fortélyát is. Mire a középiskoláig jutott, ahol egyáltalán esélye lett volna rá, hogy ilyesmit tanítsanak neki, Graeme rutinos programozó volt, amolyan „ösztönös" fajta, mindennemű elméleti és matematikai háttér nélkül. 14 éves korában kezdett külsősként dolgozni az Atarinak. Tucatnyi, mára elfeledett játékot írt meg a létező összes platformra, a legismertebb ezek közül a Pole Position (az első „igazi" Forma 1-es játék, veterán olvasóink talán még emlékezhetnek rá C64-ről), ami miatt egy évvel az érettségi előtt kis híján ki is rúgták az iskolából: szorított a határidő, hát ellógott egy hetet a suliból, hogy be tudja fejezni a programot. Az Atarinak minden befolyását latba kellett vetnie, hogy az iskola felülbírálja Graeme kicsapásának döntését... Az oktatással ily módon kissé hadilábon álló hősünknek esze ágában sem volt ezután főiskolára menni, inkább belevetette magát a felfutóban levő játékiparba. Az Activision angol divíziója szerződtette le, béreltek neki egy lakást Londonban, ahonnan tovább ontotta a játékokat. A lakásról érdemes tudni, hogy ez az az apartman volt, ahol valamikor a híres Joan Collins lakott – máig Graeme kedvenc poénja, hogy ami egy nemzedék legforróbb álma volt (Joan Collins hálószobájában tölteni egy éjszakát), azt ő húsz éves korára már nemcsak megtapasztalta, de meg is unta. Az Activision UK kötelékében a híres verekedős játék, a Double Dragon volt a legnagyobb sikere – ezt már megírta PC-re is, és ezzel kötelezte el magát a PC, mint komoly platform mellett. Később még tovább lépett, és máig a Macintosh rajongójának és egyik legnagyobb propagálójának számít.

„A Trilobyte-nál elvakított minket a siker, elveszítettük a realitásérzékünket, úgy gondoltuk, mi vagyunk a világ urai. Felfújtuk a céget, a csapat-érzés, az inspiráló környezet elveszett. Az id-nél megtanulták a leckét a kárunkon: kis csapat, sok tehetség, nagy játékok – Carmackék nagyon jól csinálják." – *GRAEME DEVINE*

'86-ban hősünk Amerikába költözött, és a Lucasfilm Gamesnél (a mai LucasArts) vállalt állást. Itt a legjelentősebb műve a BallBlazer című akciójáték volt (tíz év múlva ennek playstationös remake-je lett igazi klasszikus), de hamar továbbállt Lucas cégétől is, hogy végül az akkori idők legnagyobb kiadójánál, a Virgin Mastertronicnál horgonyozzon le. Eleinte itt sem talált igazán kedvére való kihívásokra (ennek ellenére a 7Up Spot című logikai játéka szolid világsiker lett), viszont összehaverkodott egy hozzá hasonlóan „kielégítetlen" és nagyravágyó grafikussal, Rob Landerosszal. A huszonéves technológiai beállítottságú programozó és a negyvenes ex-képregényrajzoló hippi meglepően jól kijött egymással, és amikor '90-ben a Virgin egy, a szokásosnál is bugyutább program elkészítését bízta rájuk (a McDonald-sot reklámozó McKids című platformjátékról van szó), kitalálták, hogy fellázadnak, és csak olyan játékot hajlandók ezután készíteni, amelyik nekik is tetszik. Az elhatározás egy New York-i konferenciára való utazás közben született, amely egy új adathordozó, a CD számítógépes felhasználásáról szólt. Míg a közönség nagy része a „hú, egyetlen lemezen egy egész könyvtárnyi anyagot tárolhatunk" kómájában hevert, hőseink már tudták, mit akarnak: CD-alapú játékot, amelyik a hatalmas tárolókapacitást sosem látott minőségű grafika, videó és zene lejátszására használja. Még a hazafelé vezető repülőúton megszületett a leendő játék alapkoncepciója, pontosabban két verzió: az első a Clue című klasszikus nyomozós társasjáték adaptációja, a másik ugyanez egy kicsit keményebb, extravagánsabb formában: a Twin Peaks tévésorozat feldolgozásaként. Egy hét sem telt bele, és a két ötlet összegyúrásából létrejött a 7th Guest első dokumentációja: gótikus kastélyban játszódó horrorisztikus-misztikus történet, logikai aljátékokkal és videobetétekkel. Igen ám, csakhogy a hőseink által kalkulált költségvetés 600000 dollár lett volna (a



háromszorosa annak, amivel a Virgin akkoriban dolgozott), ráadásul a cég inkább a konzolok felé akart nyitni, mint a PC-k mintegy egy ezreléknyi részében tartózkodó CD-meghajtók felé... a dilemmát Martin Alper, a Virgin nagyfőnöke oldotta meg: formálisan kirúgta hőseinket, majd mint külsős cégnek ajánlott nekik szerződést a játékra. Így Graeme-ék csapata és a kísérleti szuperproject nem volt annyira szem előtt, hogy bárkit is a kelleténél jobban zavarjon a Virginben...

'91 januárjában így – végső soron kényszerűségből – megszületett a Trilobyte. Hőseink a nyüzsgő Kaliforniából a békés Oregonba költöztek egy Jacksonville nevű kisvárosba, irodának pedig kibérelték a helyi kocsmának helyet adó épület emeleti részét. Graeme és Rob mellett harmadikként Robert Stein grafikus csatlakozott a társasághoz, titkárnőnek pedig felvették a már említett kocsma pincérnőjét. Stein – aki a születőfélben levő DOS-os 3D Studio egyik bétatesztere volt - ötlete nyomán a digizett filmek mellé a látványvilágot alapvetően meghatározó elemeként 3D-ben renderelt helyszíneket terveztek előre felvett kameramozgásokkal. Végül a képet Matt Costello, alig ismert horroríró felvétele tette teljessé, aki félelmetes és misztikus hangulatot varázsolt a játékba. A munkát fájdalmasan sok buktató nehezítette. A filmek felvételébe például némi hiba csúszott be, több szereplő szellemszerű aurát kapott vagy áttetsző lett – és mivel már nem volt pénz újra felvenni a jeleneteket, Costello teljesen átírta a történetet, hogy a „hibás" szereplők kísértetek legyenek. Azt sem volt egyszerű összeegyeztetni, hogy maga a program Jacksonville-ben, a grafika Bostonban, a zene Texasban, a sztori pedig New Yorkban készült. Graeme mindenesetre a szervezés mellett jól haladt a GROOVIE kódnevű engine-nel, amelynek a 3D-s látképet kellett megjelenítenie, és a videókat lejátszania. A CD, mint adathordozó nagyobb nehézségeket hordott magában, mint az előre látható volt. Az adatok beolvasása CD-ről nagyon lassú (egyszeres sebességű CD-ROM-okban tessék gondolkodni!), a file-ok winchesterre másolása pedig az akkori hard disk-méretek mellett kizárt volt. Graeme tehát kénytelen volt feltalálni a video-streaminget, azt a ma standardnak számító technikát, amikor az adatokat egyszerre, folyamatosan olvassuk be, és játsszuk le, ahelyett hogy először betöltenénk a file-t, majd utána lejátszanánk. '92 tavaszán világra szóló botrány indította be a 7th Guest reklámkampányát. A chicagói CES (ez az E3 elődje volt) kiállításon a Virgin standján mutogatták a félkész játékot. A GROOVIE és a streaming még nem volt tökéletes, így a demót felmásolták a bemutató gép winchesterére, onnan ment a videolejátszás, és egy audio CD szolgáltatta a zenét. Mivel a CD meghajtó LED így folyamatosan pislogott, mindenki azt hitte, hogy a program onnan olvassa a videót – és persze mindenki totálisan el volt ájulva. Egészen addig, míg az egyik szemfüles újságíró egy óvatlan pillanatban ki nem nyitotta a CD-meghajtót, és fény nem derült az átverésre. Meglepő módon a botrány nem tett rosszat a játék körüli hírverésnek, és mikor egy év megfeszített munka után a következő kiállításra már a csaknem kész játékot hozták el, látszott, hogy a 7th Guest annyival jobban néz ki minden egyéb játéknál, és annyira más élményt nyújt, aminek csak egy eredménye lehet: a „kasszasiker" fogalmának újradefiniálása.

De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen még meg sem jelent a 7th Guest, amikor '92 őszén embereink már a folytatást kezdték tervezgetni. Az 11th Hour története 70 évvel a 7th Guest sztorija után játszódott, ugyanabban a kísértetjárta kastélyban. A bajok ott kezdődtek, amikor a videorészek rendezésére felvették David Wheeler reklámfilm-rendezőt, akivel Landeros nagyon jól kijött, Graeme pedig nagyon nem. Wheeler teljesen átírta Costello folytatás-sztoriját a szexre és az erőszakra helyezve át a hangsúlyt a misztikus történetben. '93 tavaszán végül késhegyre menő viták után a Wheeler-féle változat jeleneteit vették fel, 135000 dolláros költséggel (a 7th Guest hasonló költsége 35000 volt). Még mielőtt a csapaton belüli viszonyok végzetesen kiéleződtek volna, '93 áprilisában megjelent a 7th Guest, és az előzetes várakozásokat messze felülmúlva mindent lesöpört a piacról. Az első, 60000 darabos szállítmány egyetlen nap alatt elfogyott a boltokból, a nép egyszerűen megveszett a játékért. A CD-ROM gyártók imáikba foglalták a játék címét (abban az évben 300%-os keresletnövekedést regisztráltak, jórészt a 7th Guestnek köszönhetően), amely villámgyorsan túllépte az egymilliós, majd karácsonykor a kétmilliós eladott példányszámot is, és máig a tíz legnagyobb sikerű PC-s játék között tartják számon.

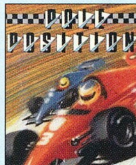
Időközben Wheeler leszállította az 11th Hour megvágott videoanyagát, összesen 64 percnyi mozit. A GROOVIE, amely a 7th Guest jeleneteivel (zárt, statikus térben mozgó szellemalakok) sikerrel birkózott meg, az új, igen kis hatásfokkal tömöríthető filmekkel (nyílt terek, sok mozgás a háttérben, sok szereplő, dinamikus kameramozgások, vágások és közelképek) nem tudott mit kezdeni. Rob és Wheeler nem engedte újra felvenni a videókat, a GROOVIE-t tehát újra kellett írni, ami a '94 tavaszára kitűzött premier-dátumot alapvetően megbuktatta. Az eredetileg a megjelenés idejének szánt időpontban kezdte Graeme másodszor újraírni az engine-t, ekkorra kristályosodott ki ugyanis maga a játékmenet, amelynek a központjában a kastélyban zseblámpával mászkáló főhős állt. A lámpa pásztázó fénye 256 szín mellett egészen ronda volt, így át kellett állni 16 bites színmélységre, minden addig elkészült grafikát és azzal kapcsolatos kódot kidobva. Az aggódó hangokat azonban a 7th Guest továbbra is tartó diadalmenete és a zsákszámra érkező pénz elhallgattatta. Egy év alatt több mint ötmillió dollárnyi royalty érkezett a Trilobyte-hoz, amit a tulajdonosok az utolsó centig visszaforgattak a cégbe. A Nintendo egymilliót fizetett a 7th Guest exkluzív konzolos jogaiért úgy, hogy még vagy öt évig nem volt olyan gépük, amelyik képes lett volna a játék futtatására – utóbb kiderült, csak azért dobtak ki egymilliót, hogy nehogy a Sega vegye meg a jogokat... A Trilobyte ijesztő ütemben kezdett hízni, '94 nyarára elérte az 50 fős létszámot, és a kocsmából először egy viktoriánus kastélyba, majd egy szupermodern banképületbe költöztek. A szórakoztatóipar legnagyobbjai könyörögtek Graeme-éknek, hogy dolgozzanak együtt: a Paramounttal a híres horror-regény, a Congo „megjátékosításáról" tárgyaltak, a 20th Century

Foxszal egy X-Akták alapú játékról, de szóba jött játéktémaként a Szárnyas fejvadász (ezt később a Westwood készítette el), sőt, a horroríró Clive Barker is mindennapos vendége volt egy időben hőseinknek. A sok lehetőségből Graeme-ék a Disney-t választották, és a Dog Eat Dog című „politikusszimulátor" elkészítését, valamint házon belül álltak neki Project DNA néven egy sci-fi horror játéknak.

A tárgyalások mellett világossá vált, hogy az 11th Hour lekési '94 karácsonyát is, ráadásul elfogyott a projektre adott Virgin-féle költségvetés, félmillió dollár. Graeme-ék nem törődtek a figyelmeztető jelekkel, zsebből finanszírozták tovább a fejlesztést. A két alapító közötti viszony teljesen elmérgesedett, '95 tavaszára eljutottak odáig, hogy kizárólag e-mailben érintkeztek egymással. Graeme-en az idegkimerültség jelei mutatkoztak, átállt a délután négytől hajnali hatig tartó munkaidőre, teljesen elszigetelte magát, és a saját nyakába vett minden programozói munkát. Mivel a pénz továbbra is dőlt (Paul Allen, egykori Microsoft-társalapító dobott be ötmilliót a közösbe, miután a 7th Guest bevételei csökkenni látszottak), a cég további projectekbe fogott. A Landeros-Wheeler páros a később az Ördög ügyvédje forgatókönyvírójaként hírnevet szerzett Andrew Neidermannel vágott bele egy újabb megaprojektbe, a Tender Loving Care-be. Az erősen túlfűtött hangulatú, sok szexszel megtámogatott játék egy gyermeküket balesetben elvesztett házaspár és a nekik segíteni próbáló nimfomániás pszichológusuk közti bonyodalmakról szólt, a lineáris sztori helyett rengeteg választható történetszállal: a játékos rendbe hozhatta a család életét, de akár perverz játékokba is bonyolódhatott. A TLC filmfelvételi költségei elérték a 800000 dollárt... Emellett beindultak a rajzfilm-kalandjáték Clandestiny munkálatai is, amelynek csak az animációira 200000-et fizettek ki egy tajvani cégnek. Totális káosz uralkodott el a cégben, ember nem akadt, aki átlátta volna a sok fejlesztés alakulását, a pénz számolatlanul dőlt be az ajtón, és ki az ablakon, a projektek mindenféle költségvetés, dokumentáció és ellenőrzés nélkül burjánzottak.

'95 végén az 11th Hour megjelent négy CD-nyi, 24 bites színmélységű extrém-horror mozival. Úgy nézett ki, a 7th Guest sikere megismétlődik, de a karácsonyi őrület után kiderült, még az első szállítmány (félmillió példány, minden idők legnagyobb játék-előrendelése az idő szerint) sem fog elfogyni. A fő baj abban állt, hogy a DOS alá fejlesztett játék igencsak háborús viszonyban állt az akkor pár hónapja megjelent Windows 95-tel, amire a játékosok nagy része éppen átállt. Rengeteg hiba maradt a programban, a legnagyobb kaland a játékban maga a sikeres installálás volt... A kétmilliós költségvetéssel elkészült játék ugyan nem bukott meg egyértelműen, de ez is elég volt ahhoz, hogy kijózanítsa Graeme-éket. A Dog Eat Dog projektet leállították (800000 dollárt öltek bele addigra...), akárcsak a többi „pénznyelőt" is. Landeros viszont tovább erőltette a Tender Loving Care-t, amelynek a költségei elérték a másfélmillió dollárt. Graeme úgy érezte, a filmkalandjátékok kora leáldozott, és egy Descentszerű internetes shooter fejlesztésébe fogott bele, Millenium címen. A Virgin közben teljes erővel tolta volna a 7th Guest 3-at, de miután látszott, hogy a sem Rob, sem Graeme nem érdekelt igazán a projektben, felbontották a szerződést. A Trilobyte szénája kezdett igen rosszul állni, lassan kifogytak a pénzből, Graeme többször kijelentette, hogy kilép a cégből, de a vezetőségnek mindannyiszor sikerült őt visszakönyörögnie. '96 végére a Trilobyte a csőd közelébe került: hogy megmentse, Paul Allen újabb 1,2 milliót invesztált a cégbe, Landerost és az egész Tender Loving Care projektet leépítették (Rob saját cégében, az Aftermath Mediában fejezte be és jelentette meg – számottevő siker nélkül). A '96-os eredmények elkeserítők voltak: a Clandestiny 5500, a „tűzoltásként" gyorsan összedobott Uncle Henry's Playhouse (a 7th Guest és a 11th Hour logikai játékainak gyűjteménye) pedig 176 (!) példányban fogyott el.

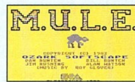
A Trilobyte utolsó mentsvára az időközben Extreme Warfare-re átnevezett Millenium lett, amelynek a Red Orb által sikerült kiadót találni. Graeme Salvation kódnév alatt új engine-t írt, de a nullára kisöpört pénztár megnehezítette a munkát. Újabb embereknek kellett felmondani, a fejlesztést pedig – mivel csak onnan várhattak pénzt - 100 százalékosan a kiadó igényei szerint alakítani. Ez teljesen kiölte a kreativitást a csapatból, akik lelkesedés nélkül, elfásultan kalapálták a játékot a Red Orb egyre újabb és képtelenebb ötleteinek megfelelőre. A kétségbeesett pénzforrás-keresésben Graeme bevállalt egy Salvation engine-es autóversenyt Baja Racing címen, eladta a 7th Guest név jogait (a Legend Entertainment akarta felújítani Unreal engine-nel, de aztán nem lett belőle semmi), és Trojan Planet cím alatt nekiállt egy RPG prototípus-fejlesztésének is, de minden hiába, ez mind csak a Trilobyte haláltusájának meghosszabbítása volt. '98 végén a Red Orbot az oktató programokra specializálódott The Learning Company felvásárolta, és leállíttatta az Extreme Warfare fejlesztését. A cég sorsa ezzel megpecsételődött. '99 február másodikán Graeme végleg lekapcsolta a Trilobyte irodában a villanyt.



A már-már tragikumba fúló történet azonban itt váratlan fordulatot vesz. Graeme ugyanis a Trilobytetal egy időben világhíressé vált, de az ő hibáikból tanult, az ő hülyeségeiket kikerülő id software-hez került, ahol – úgy tűnik – rátalált a siker útjára. Első munkája designerként a Quake 3 egyszemélyes játékmódjának kidolgozása (a Street Fighter-szerű, „egyre erősebb botok ellen küzdünk" koncepció), illetve programozóként a játék Macintosh-verziójának elkészítése volt. A Team Arena és további Mac-konverziók után pedig következett az igazi nagy falat, a Doom 3, amelyben a hangrendszer programozásának, valamint a sztori (amelynek megírásához „véletlenül" a 7th Guestes Matt Costello került újra elő) játékba ágyazásának volt a feladata. Tavaly májusban a Nemzetközi Játékfejlesztő Szövetség az elnökévé választotta. Az álmodozó technokrata végre révbe ért. **HANCU**

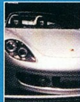
REJTVÉNY

E havi rejtvényünk első látásra lehetetlenül nehéznek tűnik, valójában azonban csak egy kis fantáziára van hozzá szükség (egyébként vannak alternatív utak is, mint kiderült, a John Carmack sportautójának típusát firtató kérdést anno valaki úgy fejtette meg, hogy e-mailben megkérdezte magától az illetékestől...). Szóval: **Graeme Devine általános beceneve, amelyet a való életben és főleg netes játékokban használ, „Zaphod". Kérdésünk: Honnan ez a becenév?** A megfejtéseket a **hancu@ipma.hu** vagy a **szerkesztőség címére** várjuk.



Múlt havi rejtvényünk az Electronic Arts első kiadott játékaira kérdezett rá. A három '83-as keltezésű régiségből az egyik, mint a cikkből is kiderült, a **MULE** volt, a másik kettő pedig az **Archon** és a **Pinball Construction Kit**.

Végül a két hónappal ezelőtti rejtvény eredményhirdetése: a kérdés egyik fele nagyon könnyűnek bizonyult (Sid Meier arcképe a Civilization 3-ban szerepel), a másik viszont már jóval keményebb dió volt (miszerint a hangja viszont a *Gettysburg!*-ben hallható). **A helyes válaszokat beküldők közül a szerencse Lacee fedőnevű olvasónkra mosolygott (igazi veterán rejtvényfejtő, ideje volt, hogy nyerjen is valamit), nyereménye egy tökjó valami.**



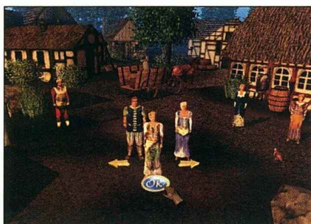
Fejlesztő: 4HEAD Studios **Kiadó:** JoWood **Web:** www.the-guild.com

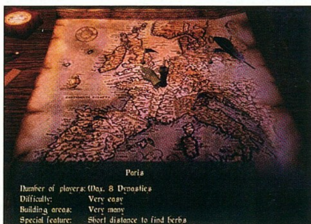
EUROPA 1400: THE GUILD

A középkori Európa kíméletlen érájába csöppenhetnek azok a stratégák, akik belevetik magukat a The Guild rejtelmeibe. Jóllehet, valósidejű stratégiáról van szó, ez a program sajátos, történelmi birodalomépítő szimulátor, mindenképpen üde, bár kissé andalgós színfoltja e játékstílus jelenlegi piacának.

LASSAN, DE BIZTOSAN. A programban egy általunk választott szülőpár (a szakmájuk fontos, de nem végzetesen meghatározó) lassan felnőtté váló gyermekeként kezdhetjük meg első önálló lépéseinket életcéljaink felé. A kihívás tétjét a játék kezdetekor magunk választhatjuk meg. Alapban két típus van, a küldetésmód vagy a szabadjáték. A missziók rendkívül változatosak, ráadásul számos nehézségi szint közül is választhatunk, s mindezt tovább bonyolítja, hogy az sem mindegy, hogy Európa öt városa közül melyikben kezded meg karrieredet.

A játékban különféle karriereket futhatunk be (tolvaj, kovács, alkimista, ács, prédikátor stb.), ezért bár nem végzetesen meghatározó, mégsem mindegy, hogy a szülők szakmája okán kapott alaptulajdonságaink mellé mi is eloszthatunk még kétcsillagnyit. Mikor mindezen túl átestünk, bekerülünk az általában még békésen szunnyadó városba, és kezdődik a nagybetűs élet...





Szó sem lesz kapkodásról, a 24 órás ütemezésben lassan peregnek a percek (gyorsítható), telnek a napok, az évszakok. Ha már sikerült megbarátkozni a játék hagyományostól igencsak eltérő kezelési módjával, akkor a városka épületeiben megkezdhetjük a céljainknak megfelelő tevékenységeket... Ezeknek részletezésére itt nincs hely, annyit mindenesetre elmondanék, hogy a játék számomra a harmadik nekifutásra állt össze, így a kezdeti kudarcok és a látszólagos kilátástalanság ne keserítsen el senkit.

Szerencsére nem pergő játékmenetről van szó, így a város nélkülünk is éli hétköznapjait, bőven van időnk elveszni a részletekben. A látványos 3D nézet mellett mindenesetre érdemes a 2D térképre váltani, mert ez nagyban megkönnyíti a tájékozódást (ajánlott a funkcióbillentyűk használata is). A programban egyébként csaknem kétszázféle épületet alakíthatunk ki a fejlesztésekkel, és otthonunk bővítése is mindig meghatározza fejlődésünk irányát.

EGYENSÚLY MINDENEK FELETT. A kulcsszó az egyensúly. A játékban négy dologra kell figyelnünk: pénz, titulus, család és szakma. Csak egy példa: hiába a gazdasági siker, a felhalmozott vagyon, a szakmai továbblépéshez tanulni kell, ezt viszont nem pénzért, hanem az évente gyarapodó akciópontokért tehetjük meg. A családalapítás, a házasság és a gyermekáldás az „egyszerűbb" része a játéknak, a karrier építése talán a legnehezebb, hiszen a város számos lakója is törekvő, olykor akár életünkre is törhet céljai érdekében, vagy ahol lehet, "alánk tesz" majd. Mit ne mondjak, határozattan érdekes egy ilyen környezetben megállni a helyedet, legyél akár a tolvajok céhének vezetője, vagy a város leghíresebb alkimistája!

SUMMA. Azt hiszem, hónapok kellenének a The Guild minden részletének felfedezéséhez. Rég láttam ilyen rendkívüli alapossággal kidolgozott szimulátort, melyben céljaink megvalósítása hosszadalmas és aprólékos munka gyümölcse, és bizony még könnyű fokozatban sem egyszerű.

A program grafikája közepes, a karakterek kicsit bugyuták, de a városok megjelenítése és az évszakok változása különleges hangulatot kölcsönöz a játéknak. Az összképet az olykor kissé andalító középkori zene teszi teljessé.

Bátran ajánlom a játékot minden stratégának, de leginkább azoknak, akik nem vágynak gyors sikerre, és szeretnek elveszni a finom részletekben.

LILY

ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO eredeti ötlet › rendkívüli részletesség › változatos célok és nagyfokú szabadság › számtalanszor újrajátszható

KONTRA lassan tanulható › eleinte bonyolult, a hagyományoktól eltérő kezelés › sokszor összeomlik (kivág a desktopra)

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII300, 128MB RAM, 550MB HDD, D3D

ARÉNA

The Settlers IV	72%
Cultures 2	69%

GONDOLAT

Rovatunk egyik örökös joker-témája a játékiparral kapcsolatos tévhitek és hiedelmek körüljárása, a mítoszok megtépázása, meg úgy általában a „tiszta vizet a pohárba" mozgalom erősítése a témában. Volt már szó a teszterek „arany életéről", a szakmában uralkodó fizetési viszonyokról, meg arról is, hogy hogyan lehet, és egyáltalán érdemes-e bekerülni ebbe a világba. Most ez a minisorozat folyatódik egy általános bálványdöntögető epizóddal (elsősorban azok számára, akik a fejükbe vették, hogy ilyesmivel szeretnének foglalkozni), amely elsősorban a különféle netes fórumokon burjánzó a témával kapcsolatos már-már gyermeki naivitásból táplálkozik - és egyben tapos bele annak a közepébe, szóval, aki szeretné megőrizni az illúzióit, inkább válassza a kék pirulát, és lapozzon!

1. EGY JÓ JÁTÉKÖTLETET KÖNNYŰ ELADNI. Óriási tévedés! Sajnos ma – Kelet-Európában és kezdő csapatok esetében főleg – a játékok elkészítési folyamatában a legnehezebb fázis a kiadó találása és a projekt eladása. Mivel az átlagos játékok költségvetése ma már igencsak húzós, sokszázezres (naná, hogy nem forintban) összegre rúg, a kiadó alaposan megnézi, hová is teszi a pénzét – és persze sokkal jobban szeret biztonságra menni, mint kockáztatni az esetleges főnyeremény reményében. Főként igaz ez a máról holnapra élő kisebb cégekre.



A kiadók részéről határtalanul alacsony a bizalom a sosem látott „vadkeleti" arcok iránt. Mutathatsz nekik bármit, akár működő, játszható verziót is, nem hiszik el, hogy be tudod fejezni, meg tudod csinálni olyanra, amilyenre ők kérik, tartani tudod a határidőket és a többi. Kapcsolatok és ismeretségek nélkül lehetsz John Carmack reinkarnációja is, pokolian nehéz lesz eladnod a játékod. Éppen ezért szokás a kezdő, lelkes, fél-amatőr csapatoknak egy már befutott fejlesztőn keresztül, esetleg abba beolvadva szerződést keresniük, úgy már valamivel jobbak az esélyek.

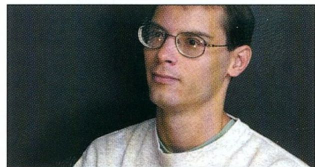
Fontos látni, hogy a kiadók – lévén általában nem megszállott játékosok, hanem öltöny-nyakkendős pénzemberek – sokszor nem a játékfejlesztői tehetséget, hanem a profi(nak tűnő) cégfelépítést, cégvezetést értékelik a fejlesztő-partnereik bemutatkozásakor. Ha mutatsz egy Doom 3-at keresztbe lenyelő engine-t, vagy a Blizzard rendereit megszégyenítő grafikákat, lehet, hogy fel sem vonják a szemöldöküket. Ha szép irodaházban lakik a céged, van CEO-d, CFO-d, COO-d, CCO-d, cash-flow-d, meg hasonló céges marhaságaid, nyerő lehetsz, rövidtávon legalábbis.

2. EGY JÁTÉKFEJLESZTŐ CSAPATOT KÖNNYŰ ÖSSZESZEDNI ÉS FUTTATNI. Igen, ez igaz addig, amíg hobbiból megy az egész, a saját örömödre. Amint komolyra fordul a dolog, bejön a sok nyűg a cégvezetéssel, a könyveléssel, az adminisztrációval és egyéb marhaságokkal – amivel senki sem akar foglalkozni, mert inkább a játékot csinálná. Aztán persze pénz kell, egy határnyi pénz, mivel valamiből addig is el kell tartani a fejlesztést, megvenni a hozzávaló eszközöket (szoftver, gép a szoftver alá, asztal a gép alá, iroda az asztal alá...), amíg sikerül eladni a produktumot egy kiadónak további finanszírozásra. És mivel az egyszeri lelkes játékfejlesztő-palántának de facto nincs ehhez pénze, tehát befektetőt kell keresni, és rávenni, hogy adjon egy kalap pénzt... és ha mindezeken a lehetetlen küldetéseken túl vagyunk, jönnek a kifinomultabb gondok, például: mit tegyünk az olyan munkakörökkel, amelyekre csak időszakosan van szükség (teszter, zenész, a grafikusok nagy része)?



Ha külsősként dolgoztatod őket, nincs fölöttük igazi kontroll, és kevés a lelkesedés, ha belsősként, nem tudsz mindig munkát adni nekik...

3. A JÁTÉKOD A TIÉD, AZT CSINÁLSZ BELŐLE, AMIT AKARSZ. Igen, egészen addig, amíg el nem adod egy kiadónak. Onnan aztán, mivel övé a pénz, övé a döntő szó. Vitatkozhatsz, érvelhetsz orrvérzésig, de mit csinálsz, ha a képedbe vágják, hogy „öcsi, csak akkor fizetünk, ha ezt így meg így csinálod"...? A kiadót nem érdekli, hogy a játékod jó lesz-e vagy rossz, hogy olyan lesz-e, amilyennek megálmodtad, vagy sem, őt kizárólag az érdekli, hogy minél több példányban eladja a termékét. És ha a marketingesei azt mondják, hogy attól fog több példányt eladni, hogy a vietnami háborús játékban nincs vér, és a katonák nem beszélnek csúnyán, hát kőkeményen be fogja ezt hajtani rajtad. Ha a kiadó bármiről úgy gondolja, hogy az neki további eladott példányokat jelent, azt belepréselteti veled a játékba függetlenül attól, hogy annak van-e



értelme vagy nincs, beleillik-e a játékba vagy sem, illetve kidolgozod-e miatta a beled, vagy sem. A kiadó örülni fog, ha Unreal 2-szintű látvánnyal állsz elő, de követelni fogja, hogy fusson TNT2-n is! És nem tudsz mit tenni, mint tűrni, megcsinálni a marhaságaikat, és várni, hogy eljöjjön a projekt vége, amikor fordul a kocka: ha már túl sok pénze fekszik benne a kiadónak, amikor már több a vesztenivaló-

ÉBRESZTŐ

ja, mint a tiéd, mindjárt mások az erőviszonyok, mindjárt lehet velük értelmesen beszélni...

Azt gondolná az ember, hogy ha a csapat már befutott, van pár befejezett projekt a háta mögött, ez a helyzet változik, de nem: ilyenkor jön az a fázis, amikor már a kiadó keres meg konkrét játéktervekkel, és azt mondja, „figyi öcsi, adnék én neked egy ilyen licencet, csinálnál hozzá nekem egy ilyen stílusú játékot?". Ez persze igen kényelmes bónusz a „szerződés után szaladgálunk" sportágban, de el lehet képzelni, mekkora kreatív szabadságot engedélyez majd a későbbiekben a fejlesztőknek.

4. AZ ELKEZDETT PROJEKTEKET RITKÁN ÁLLÍTJÁK LE. Ez igaznak tűnik: havonta megjelenik vagy 20-30 A kategóriás játék, és emellett kb. 2-3 leállított projektről szerez tudomást a közönség, az 10%, igazán nem sok, nemde? Hát nem is lenne sok, ha igaz lenne. A kulcsszó itt azonban a „tudomást szerez róla a közönség". A valóságban sokkal, de sokkal több projektre kerül rá a gyűlölt „cancelled" pecsét, mint amennyinek a híre eljut a játékosokhoz. Ennek oka abban keresendő, hogy a játékok fejlesztésének első szakaszát (ha átlagosan másfél éves fejlesztési idővel számolunk, akkor kb. az első fél-egy évet) sűrű sötét fekete homály és titoktartási nyilatkozatok övezik. A projektet lelőni is nyilván ebben a kezdeti szakaszban lehet a legkevesebb fájdalommal, hisz ilyenkor még aránylag kevés beleölt pénz és energia vész el. Adjuk össze a kettőt: mivel a nép magáról a fejlesztésről sem tudott, szükségszerűen annak leállítása sem hírértékű számára. Ha adott fejlesztés elért egy bizonyos pontra (a projektmenedzsment ezt „go - no go" pontnak hívja), már nem érdemes leállítani, mert többet veszít vele az ember, mintha befejezné – hiszen akkora bukás még nem volt a világon, hogy valamennyi pénz vissza ne jött volna belőle. Egyértelmű, hogy ha a kiadó ezen a ponton a „go"-t választja, akkor indítja csak be a marketinggépezetet, és általában a közönség is csak ekkor szerez tudomást a játékról. És akkor azokról a projektekről nem is beszéltem, amelyek azért halnak meg, mert nem sikerül kiadót találni hozzá... Egy szó, mint száz, ha az ember megkötött egy szerződést, még nem dőlhet hátra, ha valami nem megy tökéletesen akár a fejlesztő, akár a kiadó háza táján (ez az idegesítőbb, mert erre nincs se rálátásod, se befolyásod), a „cancel" veszélye mindig ott lebeg a játék fölött.

5. A JÁTÉKOK TÖBBSÉGE ANYAGILAG SIKERES. A játékipar, angol szakkifejezéssel élve „hits-driven industry", ami azt jeleni, hogy néhány nagyon nagy sikerű produktum bevétele tartja el a többi, túlnyomórészt veszteséges, vagy nullszaldós projektet. Számokban kifejezve ez úgy néz ki, hogy az évente megjelenő kb. 300 A kategóriás PC-s játék nagyjából tíz százaléka, azaz 30 bestseller termeli a játékok összbevételének 90%-át! Más adatok szerint az évente megjelenő kb. 2000 játék (minden platform, minden (ár)kategória) kb. 80%-a veszteséges! És még ha sikerül is a játékodnak átlépni a bűvös százezres eladott példányszámot (kb. innen lehet reménykedni abban, hogy a játék pénzügyileg sikeres lesz, és esetleg némi royalty is csurran-cseppen), a haszon nagy része a terjesztő és a kiadó zsebébe vándorol. A dobozos játék 40-50 dolláros/eurós árából csak kb. 4-5 pottyan le a fejlesztőnél – és ott is nagy része a már említett befektető számláját gyarapítja, a játék konkrét alkotóihoz csak a töredék töredéke jut el az egyébként jól hangzó milliós bevételekből. Végül elárulok egy titkot: tudomásom szerint még soha egyetlen magyar fejlesztésű PC-s játék nem lépte túl (legalábbis nem jelentősen) azt a bizonyos bűvös 100000-et, és soha egyetlen magyar cég nem kapott még royaltyt PC-s fejlesztés után...

6. HA SIKERÜLT AZ ELSŐ JÁTÉKODAT KIADNI, HÁTRADŐLHETSZ. Hát persze, átestél a tűzkeresztségen, van már mit felmutatnod referenciaként, és vannak ismeretségeid a kiadók világában – itt van hát a Kánaán? De nem ám: most jön csak a legsúlyosabb krízishelyzet! Egyrészt a csapat további karrierje szempontjából létfontosságú a játék fogadtatása, a visszhang a szakma és a vásárlók részéről. A legidegesítőbb az egészben az, hogy erre innentől már nincs befolyásod, a kiadó marketingjén múlik jórészt minden. És ha a kritika a földbe döngöli a játékot, esetleg hoppon maradsz húszezer eladott példánnyal, vagy híre megy, hogy nem volt igazán zökkenőmentes a kapcsolatod a kiadóval (tök mindegy, hogy igaz-e), lesheted, hogy ki fog új szerződést kötni veled. Márpedig új szerződés kell, lehetőleg azonnal, különben megint ott tartunk, ahol a legelején... ráadásul a fejlesztőid dög fáradtak, szabadságot követelnek, csalódtak az egészben, esetleg már a konkurencia ajánlatai között válogatnak. Jó esetben a régi kiadód nagy kegyesen felajánlja, hogy csinálj egy folytatást, de szigorúan csak a bevált sémák szerint, a fejlődés, az új kihívások messze elkerülésével, hiszen azok kockázatot jelentenek – és kezdődik az egész móka elölről...

Ennyit mára a játékfejlesztés árnyoldalairól. Remélem, senkit sem ijesztettem el túlságosan. Talán egy kicsit sötétebbre festettem a képet a kelleténél, mindezek ellenére lehet nagyot álmodni, higygyétek el, ki lehet törni: ha eléggé jó vagy, végtelen a kitartásod és a hited abban, amit csinálsz, ráadásul még szerencséd is van, talán éppen Te leszel a következő Sid Meier! ■ HANCU

MIDTOWN MADNESS 3

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Digital Illusions

Eddig ugyan csak PC-n jelent meg, de a Midtown Madness-sorozat harmadik része – egyelőre – csak Xboxon lesz elérhető. Ezúttal is két városban garázdálkodhatunk, most éppenséggel Párizsban és Washingtonban. Minden megszokott opció a helyén lesz (Blitz, Cruise, Checkpoint), de a legtöbb időt a Work Undercover elnevezésű játékmóddal fogjuk eltölteni. Ez 54, leginkább a Driverhez hasonlítható küldetést takar; Párizsban egy Dieter nevű figurát kell megvédenünk az emberrablóktól, a tengerentúlon pedig egy filmstúdió számára kell trükkös feladatokat végrehajtanunk. Így tudjuk megszerezni az eleinte rejtett kocsikat (ha sikerül megoldani egy feladatot, máskor is használhatjuk a használt járgányt), amelyek nélkülözhetetlenek lesznek az Xbox Live-ot használva. Az interneten keresztül ugyanis akár nyolcan is versenghetünk, sőt, a Capture the Gold és a Hunter üzemmódok csak így lesznek kipróbálhatók. Még tavasszal megjelenik.

SOUL CALIBUR 2

Kiadó/fejlesztő: Namco

Bár a japán játéktermekben már hónapok óta hozzáférhető, a Namco mégis csak januárban mutatta be a nagyvilágnak a Soul Calibur 2 konzolos verzióit. Az Xboxos verzióban két új karakter is lesz, mindkettejüket a híres képregény-rajzoló, Todd McFarlane vetette papírra. Necrid zöldbőrű óriás lesz, aki energiakarddal harcol, Spawn pedig sokaknak lehet ismerős – ha nem is a képregényekből, akkor a moziból. Természetesen a programban benne lesz minden olyan játékmód, amelyet a verekedős programoktól manapság elvárunk – Arcade, Versus, Practice, Time Attack, Survival, Team Battle –, de ezeken felül lesz még egy Weapon-mode is. Ebben 200 különböző küldetést (azaz harcokat bizonyos megkötésekkel vagy nehezítésekkel – láthatatlan ellenfelek, folyamatos mérgeződés, ilyesmik) kell végrehajtanunk, melyek teljesítésekor egy-egy új fegyverrel leszünk gazdagabbak. Ezeket harcosunkra felszerelve új kombókat, esetleg új harcmodorokat taníthatunk meg neki, amelyeket persze versusmódban is bevethetünk ellenfelünk legnagyobb örömére. Nálunk augusztusban kerül a boltokba.

HALO 2

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Bungie

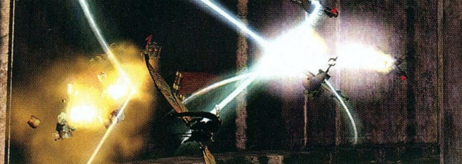
Bár a nyáron elvileg PC-re is megjelenik az eddigi legsikeresebb xboxos program (már átlépték a 2,5 milliót is), a Halo, a második rész is még az idén kerül a boltokba. Minden téren megpróbálják magukat felülmúlni a hirtelen elitkategóriás csapattá vált Bungie-nál: a képeken talán látszik, hogy ez a grafika terén úgy néz ki, hogy sikerül is. Mindent bump mapping borít, különböző shadereket használnak, az árnyékolás pedig legalább Splinter Cell-szintű. Újdonságokkal is találkozhatunk majd, lesznek járművek (pl. ATV, lánctalpas hójáró, repülő szállító jármű az idegeneknek) és fegyverek is. Új ellenfelekkel is szembe fogunk kerülni, például a majomszerű Brute-okkal, vagy a Covenant vallási vezetőiként funkcionáló Prophetekkel. Az első rész kissé statikus helyszíneit megpróbálják interaktívvá tenni, például lehetőségünk lesz felrobbantgatni egyes dolgokat, vagy éppenséggel kilőni a fényeket. Derék zöldpáncélos hősünk is átmegy egy nagygenerálon, immár tudunk majd futni (leeresztett fegyverrel), belesni a sarkokon, és puskánk tusával egész bonyolult támadáskombinációkat is megereszthetünk. És akkor még nem is említettük azt, hogy ezzel a játékkal akarja a Microsoft bemutatni, hogy online szolgáltatásuk, az Xbox Live mire is képes, ha valaki maximálisan kihasználja.

MEGVAN A NYOLCMILLIÓ!

A Microsoft januárban jelentette be, hogy eladták a nyolcmilliomodik Xboxot, és ezzel a háromszereplős konzolpiacon biztosították maguknak a második helyet. Egészen decemberig nagy versenyben voltak a Nintendóval szemben, ám a karácsonyi őrületben sikerült egy kis előnyre szert tenniük: Amerikában 400000-rel több gépet adtak el, Európában 2:1 arányban, Ausztráliában pedig 7:1 arányban múlták felül a GameCube-ot.

NINJA GAIDEN

Egy 1988-as játéktermi játék kapja meg az „Xbox-kezelést", mégpedig attól a Tecmótól, akiknek a DoA-lányokat is köszönhetjük. Természetesen egy nindzsát kell irányítanunk, aki hatalmas katanájával mindenkit szétszeletel, a maradékot pedig shurikennel szögezi fel a falra. Egy kis mágia is rendelkezésre áll: rohangálhatunk a falakon, tízméteres szakadékokat ugorhatunk, tehát a mozgékonysággal nem lesznek gondok.





PANZER DRAGOON ORTA

Akinek eddig nem volt sok köze a konzolokhoz, az valószínűleg a fenti cím olvastán csak értetlenül néz – ami nem is csoda, hiszen a PD-sorozat előző részei csak Sega Saturnra jelentek meg. Igaz, ott azonnal legendássá váltak, mind a három rész osztatlan hozsannázásban részesült mind a sajtó, mind a játékosok részéről. Noha kiugró eladási sikereket furcsa módon nem ért el egyik rész sem, mégis hatalmas rajongói tábora alakult ki (említhetném a rengeteg fansite-ot, vagy azt, hogy a harmadik rész eredeti példányai 150-200 dollárért cserélnek gazdát az eBayen). Nem csoda, hogy hatalmas várakozás kísérte a Sega bejelentését, miszerint a következő epizód Xboxra készül el.

Az Orta tulajdonképpen a régi felfelé scrollozós lövöldözős programok 2003-as színvonalú reinkarnációja: „járművünk" ebben is magától halad előre, és a minden szint végén, utolsó akadályként feltűnő főellenfelek ezúttal is nagy jelentőségűek lesznek. Ám a PDO ennél sokkal több, mondhatom, hogy ez a játék igazán művészi – és hirtelen nem tudnék más programot említeni, amelyikre ezt rá tudnám fogni. Minden alkotórészt a végletekig csiszoltak, és minden arra késztet minket, hogy elmerüljünk ebben a csodálatos világban.

A meglehetősen nehezen követhető történet egy újjáépülő világban játszódik, a Birodalom bukása után – akik játszottak az előző részekkel, azok milliónyi utalást fognak találni, akik viszont nem, azoknak minden részletre kiterjedő történelmi viszszatekintés áll rendelkezésre. Mi az Orta nevű, ismeretlen múltú leányt és a hátasául szegődő sárkányt fogjuk irányítani, hogy megtudjuk, kik is voltak szüleink, és hogy milyen sorsra választottak ki minket. A pályák legtöbbje a külszínen játszódik (mondjuk, folyóvölgyben vagy éppenséggel magasan a föld felett, a felhők között), de lesz rá alkalom, amikor egy ősi birodalmi – repülő – hadihajó belsejében kell mindent megsemmisítenünk, a legbizarrabb küldetés pedig egy számítógéprendszerben zajlik.

Sárkányunk folyamatosan repül előre, mi természetesen azért irányíthatjuk, sőt, kis időre fel is gyorsíthatunk, illetve le is lassíthatunk (ez ideális lehet egyes ellenfelek vagy lövedékek kikerülésére vagy bizonyos főellenfelek ellen így navigálhatunk – például megelőzhetjük őket, hogy az arcukba küldjük az áldást). Hátasunk három formát vehet fel, ezek között bármikor egy szemvillanás alatt válthatunk. Mivel mindegyik más karakterisztikákkal rendelkezik, ez a későbbi szinteken már igen javallott, nehéz fokozaton pedig egyenesen életfontosságú lesz. Alaphelyzetben a Base Wing nevű alakkal repülünk, amely átlagos képességekkel és kétféle támadással bír. Az egyik a lézersugár, amelyet egyszerre akár több ellenfélre is ráküldhetünk, a másik pedig a sárkánylovas Orta kézifegyverének a tüze. A második alak igen lomha, ráadásul gyorsulni és lassulni sem lehet vele, cserébe viszont óriási sebzéssel rendelkezik. A Heavy Wing támadásai igen hasonlóak az előbb elmondottakhoz, csak persze a lövedékei lassabbak, illetve egyszerre csak három lényt tud egy időben lézerrel befogni (az „alapmodell" ezt akár kilenc lénnyel is megteheti). A harmadik forma a Glide Wing, amely sokkal fürgébb a másik két alaknál, így sokkal többet tudunk vele gyorsítani, mint azokkal. Nála a lézeres támadás hiányzik, cserébe viszont szinte gépágyúként funkcionál – ami bekerül a hatalmas célkeresztbe, azt azonnal megsorozza a kis sebzésű, ám annál szaporább lövedékeivel. Ez főként akkor hasznos, ha nagy tömegben támadnak viszonylag gyenge ellenfelek, vagy ha valahonnan rakéták százait küldték ránk. Az egyes formákat fejleszthetjük is, ilyenkor az életerejük és a sebzésük megnő, valamint az alakjuk is egyre félelmetesebben kinéző lesz.

A grafika egészen csodálatos, itt látszik meg, hogy milyen az, amikor valamit gyakorlott csapat fejleszt csak Xboxra. Az egyes lények, illetve gépi ellenfelek mesterien vannak kidolgozva, és az összes karakter – főként sárkányaink – animációi is páratlanok. Fantasztikus effektek egész garmadája borítja be a képernyőt, amikor elsütünk egy-egy berzerktámadást (ez az egyes sárkányalakokra jellemző, egyedi szupertámadás), de már maguk a pályák is páratlanok. Van néhány olyan küldetés, amelyekben az ég szinte izzik, a vérvörös felhők folyamatosan változtatják alakjukat! A hangok is hasonló minőségűek, legyen szó akár a CD-n is kiadott zenékről, vagy a játék szereplői által használt panzernyelvről, amely érdekes keveréke a latinnak, a görögnek, a japánnak és az angolnak. Lehetne panaszkodni, hogy viszonylag hamar végigjátszható, de ez bizony dőreség lenne; egyrészt, a lövöldözős programok kategóriájában az a két órás hossz (első alkalommal, és persze nem könnyű fokozaton ennek többszöröse is lehet), amellyel a PDO büszkélkedhet, magasnak számít, másrészt pedig nincs olyan program, amelyik hasonló újrajátszhatósági értékkel lenne felvértezve. A főmenüből elérhető Pandora szelencéjében ugyanis szinte minden pálya után megnyílik egy-egy új dolog, esetleg egy új bejegyzés a lexikonba, vagy egy szkeccs, de lehet valami komolyabb is: többek között a teljes eredeti Panzer Dragoon Orta, valamint 12 másik – igaz, közel sem olyan kidolgozott – küldetés is elérhetővé válik. Arról persze nem is szólva, hogy az igazi profik minden szinten megpróbálnak majd S-fokozatot elérni.

Biztos vagyok benne, hogy ez a játék sokaknak nem jön be majd, hiszen annyira más, mint a ma divatos stílusok, de az is hasonlóképpen biztos, hogy rengeteg embert fog pont ezzel elvarázsolni! **GRATH**

ÉRTÉKELÉS



KUF: CRUSADERS



A koreai Phantagram új stílusba vezeti a KUF-játékok rajongóit: ezúttal sokkal kisebb szükség lesz stratégiai érzékünkre, ám reflexeinknek annál több hasznát vesszük: a seregünket ugyanis mi fogjuk vezetni az orkok, démonok és más csúnyaságok ellen. Sőt, az Xbox Live segítségével akár négy tábornok is összecsaphat.

STARCRAFT GHOST



A Blizzard legutóbbi lépése valószínűleg minden PC-st kis irigykedésre késztet: a StarCraft világában játszódó akciójáték ugyanis csak konzolon jelenik meg. Egy különlegesen képzett Ghostot (tudjátok, a láthatatlan, atombombát indító egység a SC-ból) fogunk irányítani egy kellően fordulatos sztoriban. A játékmenet leginkább a lopakodásra épül, amit különleges képességeink (pl. láthatatlanság) segítenek.

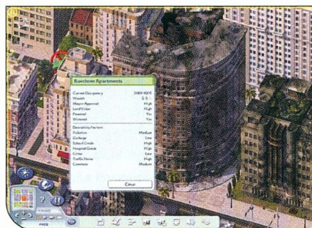
SIM CITY 4
TIPPEK-TRÜKKÖK

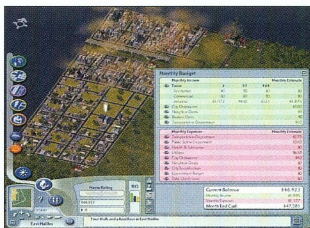
Az első és legfontosabb tanács: csak lassan, nyugodtan, megfontoltan. A kezdetben rendelkezésre álló pénzt ne költsük el mindjárt az elején az utolsó fillérig, kb. a harmadát-negyedét hagyjuk meg tartaléknak. Amíg nem épülnek fel az első zónáink, nem települnek be emberek, addig ebből a tartalékból fogunk éldegélni. Nem kell azonnal minden luxussal ellátni a várost, mindig csak a legszükségesebbeket, az éppen elérhetőt adjuk meg a honpolgároknak, és próbáljuk minél hamarabb egyenesbe hozni a költségvetést. Ha elértük, hogy a büdzsé minimális mértékben ugyan, de folyamatosan pluszban van, elkezdhetünk lassan terjeszkedni és modernizálni.

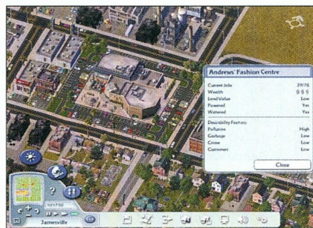
Lássunk most rövid vázlatot kezdők számára, hogyan érdemes belevágni egy új város felépítésébe! Válasszunk a térképen egy aránylag kicsi és nem túl hepehupás területet. Jó, ha a tengerparton helyezkedik el, vagy legalább egy folyó átvág rajta, az emeli a föld értékét. A terraformálás során nézzük ki, hogy nagyjából hová akarjuk a várost telepíteni, és ott kíméletlenül gyaluljunk le mindent szép vízszintesre, amíg ingyen van. Telepítsünk erdőket a térkép szélén a várost környező területre, az jót tesz majd a légszennyezésnek. Ha emígyen előkészítettük a terepet, vágjunk is bele az építkezésbe! Kezdetnek tegyünk le egy szénerőművet (a szélerőmű is jó választás), és a közelében húzzunk fel néhány alacsony szintű lakóövezetet, mellé egy kis agrár-, kereskedelmi és ipari zónát. Az erőmű költségvetését húzzuk le a lakosságunknak megfelelő szintre, ne vigye a pénzt feleslegesen. Építsünk további lakó-, ipari, és kereskedelmi zónákat kb. 3:2:1 arányban, nagyjából amíg a pénzünk fele-kétharmada elfogy. Várjuk meg, amíg beépítik az kijelölt zónák nagyját, és fedjük le a városunk területét rendőrséggel és iskolákkal. Eddig megúszhattuk, de most már muszáj lesz a vízszolgáltatásról is gondoskodni. Óvatosan emeljük az adót addig, hogy a havi költségvetésünk egy kis pluszba kerüljön, majd kapcsoljuk a játék sebességét a legnagyobbra, és várjunk pár évet, hogy stabilizálódjon a helyzetünk. Extra épületeket és szolgáltatásokat csak akkor építsünk, ha már nagyon kéri a nép, amíg nem sápítoznak különösebben, addig elvannak nélküle. Most már nekiállhatunk a további fejlődésnek és bővülésnek a városlakók igényei szerint, valamint a magasabb szintű zónák építésének, a gazdagabb rétegek idecsábításának kórházak, parkok, további iskolák építésével, a szemét- és környezetszennyezési gondok megoldásával... és innen csak rajtunk áll, mit varázsolunk a városunkból.

Tipp a hatékony zónaépítéshez: vegyünk körbe egy 9*6 kockából álló területet úttal, és húzzunk bele 2-2 utcát függőlegesen és vízszintesen is. Egy 3*3 mezőből álló mátrixot kaptunk, amelynek minden mezője 2*3 kockából áll, és minden kocka legalább egy irányból kapcsolódik valamelyik utcához. Az egyik oldalsó oszlop mezőit töltsük fel lakóövezettel, a másik oldalit ipari zónával. A mátrix középpontjában levő mezőre rakjuk a szükséges kiegészítő épületeket (rendőrség, iskola, kórház stb.), a maradék területet pedig egyenlően osszuk fel lakó- és kereskedelmi zónára. Ha több ilyen blokkot is építünk, néha szórjunk közéjük parkokat, és a blokkok határaira nagyobb kapacitású utakat tegyünk. Ez talán a leginkább helytakarékos, és közlekedést kímélő módja az építkezésnek, valamint az ilyen arányokkal épített várost nem is nehéz nyereségessé tenni – a módszernek egyetlen hátránya, hogy a lakóövezetekhez közel levő ipari zónák nem tesznek jót a légszennyezés mértékének.

A Sim City 4 egyik legnagyobb újítása a régiók használata, vagyis az, hogy egy térképre több várost is felépíthetünk, amelyek akár kereskedhetnek is egymással. Ezt használjuk is ki erősen: egyszerűen húzzuk ki egyik városunkban az áram- vagy vízvezetéket, esetleg az autópályát a térkép széléig. A szomszédos városra átváltva a csatlakozási pont









megjelenik a térkép szélén, és azt továbbvezetve a városba a két szomszéd máris vígan cserélgeti egymással az energiát és/vagy a munkaerőt. Ha régiókban gondolkodunk, könnyebben el tudunk bánni például a környezetszennyezés nehézségeivel, gazdaságosabban tudjuk üzemeltetni a városainkat, de ilyenkor gyakran kell váltogatnunk a szomszédos városok menedzselése között, és az aktuális városunk gondjai mellett nem árt, ha a fél szemünket mindig a szomszédon tartjuk. Kezdőknek érdemes az első városukat egy már eredetileg meglévő, beépített város mellé telepíteni, sokszor húzhatja ki a költségvetést a kátyúból egy kis kereskedelem a szomszéddal.

RANDOM TIPPZ. A tömegközlekedés megszervezésekor azt vegyük figyelembe, hogy az emberek kb. 6-8 „kockányi" távolságot hajlandók sétálni, efölött már inkább autóba ülnek. Ha tehát leteszünk egy buszmegállót a lakóövezetben meg egyet a kereskedelmi zónában, mindkettő kb. 6-8 kockányi rádiuszban csökkenti az autóforgalmat.

• Ha nagyarányú átépítésre van szükség, ne kapjunk egyből a bulldózerhez, használjuk a Dezone toolt, amellyel a már meglevő infrastruktúra lerombolása nélkül tudjuk átszervezni a zónáinkat.

• A víztornyokat/pumpákat építsük minél távolabb az ipari és agrárzónáktól, illetve az esetleges repülőterünktől vagy kikötőnktől, mert ezek szennyezik legerősebben a vizet.

• Ha a városunk már kezd komoly méreteket ölteni, szervezzük át a rendőrséget/tűzoltóságot/iskolákat: sok kicsi helyett gazdaságosabb néhány nagygyal lefedni a várost.

• A „hármasok törvénye": minden típusú épület esetében a harmadik felépítésével „lépjünk szintet", és építsünk eggyel nagyobb kategóriájút. Például a harmadik kis könyvtárunk helyett építsünk nagyot, a harmadik középiskolánk helyett főiskolát és így tovább.

• Mindig kísérjük figyelemmel a képernyő alján az „RCI" feliratú diagramot, ez mutatja, hogy a városnak milyen irányú építkezésekre lenne szüksége (R – lakóövezet, C – kereskedelmi zóna, I – ipartelep)

• Az adókat kb. 9% körül tarthatjuk anélkül, hogy az emberek elvándorolnának a városból, vagy bárminemű zúgolódás támadna. Jól gondoljuk meg az adóváltoztatásainkat, mert bármit teszünk, annak a hatása három hónapig mindenképpen érvényes lesz, az időközben elért esetleges pozitív hatás csak azután lép érvénybe! Ha egy bizonyos terület fejlesztését elő akarjuk segíteni, csökkentsük az adóját 5% körülire, ha egy iparágat távol akarunk tartani a várostól, emeljük 12% fölé. Jó ötlet, ha aránylag magas adóval kezdünk, és lassan, háromhavonta tizedszázalékonként csökkentjük, ez folyamatos elégedettséggel tölti el a népet

• A bűnözés ellen ne kizárólag rendőrőrsök telepítésével küzdjünk, ez csak tüneti kezelés, amelybe anyagilag előbb-utóbb beleroppanunk. A rendőrség büdzséjének megemelése (ezzel még mindig olcsóbban jövünk ki, mintha új őrsöket építenénk), illetve a város teljes rendőri lefedettségének elérése mellett gyúrjunk rá az oktatásra, és húzzunk fel iskolákat a vészesebb környékekre: hosszútávon ez neveli ki a népekből a bűnöző hajlamot. Ha mindent jól csináltunk, kb. 50000 lakosig feltornászhatjuk a város méretét normál rendőrségekkel ellátva, mire kénytelenek leszünk börtönt építeni.

• Ne húzzuk le túlságosan a különféle szolgáltatások (rendőrség, tűzoltóság, iskolák, kórházak) költségvetését, mert 60-70% alatt már erősen hajlamosak sztrájkolni, és ilyenkor csak egy jó 30%-os emelés nyugtatja le őket. Legjobban a tanárok bírják a gyűrődést, őket akár 50%-os költségvetéssel is igen sokáig futtathatjuk különösebb balhé nélkül.

• Zónák kijelölése során érdemesebb előbb kiépíteni az úthálózatot, és utána „közéfesteni" a zónákat, mintsem hagyni, hogy az AI magától építgessen utakat, amerre akar.

• Amint lehet, költöztessünk be a városba Simeket, és mindig figyeljünk oda arra, amit mondanak, ahogyan a tanácsadóinkra is!

SZUBJEKTÍV FAQ

Mindenki okulására következzenek a különféle fórumokon legsűrűbben felmerülő, illetve hozzám leggyakrabban elérő kérdések és válaszok SimCity 4-témában.

Miért nincsenek felhőkarcolóim?

Felhőkarcolókat a népek csak nagyon nagy populáció mellett kezdenek el építeni, és csak akkor, ha már kifogytak a helyből, ahová építkezhetnek –.és kizárólag a legmagasabb kategóriájú, high density zónákban. Ha nem biztosítunk számukra új helyet, 30 ezres lakosság fölött a lakóövezetekben, 45 ezer fölött pedig a kereskedelmi zónákban épülnek felhőkarcolók.

A vízvezetékeim állandóan tönkremennek!

A vízvezetékekre szánt pénzzel nem szabad spórolni, mert ez lesz a vége... Semmi esetre se csökkentsük a költségvetésüket, és ha a kihasználtságuk 80% fölé kúszik, bővítsük a hálózatot új vezetések építésével.

Hiába jelölök ki kereskedelmi zónákat, az embereim nem építenek oda semmit!

A játék kezdeti szakaszában a kereskedelmi zónák jelentősége nagyon kicsi, bőven elég, ha a lakó, illetve ipari zónáinkhoz képest harmad-, negyedakkora területet adunk a kereskedelmi zónának.

Később, ha építettünk pár iskolát, és a nép kikupálódott, megnő az igény erre is.

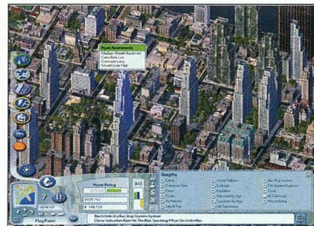
Hogyan lehet egy netről leszedett régiót betölteni?

Létre kell hoznod egy új régiót, nevet adni neki, majd kilépni a játékból. A letöltött file-okat bemásolod a régiók könyvtárába, újra elindítod a játékot (bejön az imént létrehozott, asztallap-sima terep), Ctrl + Alt + Shift + R, majd a felugró ablakban kiválasztod a megfelelő régió file-t, és már csak pár percet kell várnod, míg a program legenerálja a terepet.

Egyébként, ha valaki saját régiók szerkesztésére adja a fejét, rengeteg ingyenesen letölthető műholdas térképet talál a **http://mapping.usgs.gov/** címen, amelyeket felhasználhat alapnak.

Az alant elterülő táblázatból azt bogarászhatjuk ki, hogy az egyes extra épületek milyen hatással vannak a körülötte levő kereskedelmi, illetve lakóövezetek népszerűségére. Érdemes alaposan átgondolni, mielőtt ilyen drága befektetésre adnánk a fejünket, hogy hol szorulunk rá leginkább az épület áldásos hatásaira, illetve hol viseljük el legkönnyebben a negatívumait... A könnyebb átláthatóság érdekében az extrém pozitív/negatív hatásokat külön sárgával/pirossal kiemeltem a táblázatban.

ÉPÜLET	HATÁS KERESKEDELMI ZÓNÁRA	HATÓKÖR	HATÁS LAKÓÖVEZETRE	HATÓKÖR
Advanced Research Center	50	22	-50	22
Alamo	40	20	–	–
Alcatraz	10	24	–	–
Amalienborg	30	18	–	–
Army Base	25	9	-90	30
Bank of America	80	28	–	–
Bank of China Tower	100	48	–	–
Basketball Court	–	–	30	30
Beach	50	10	80	10
Big Ben	40	20	–	–
Bureau of Bureaucracy	25	17	-50	22
California Plaza	30	18	–	–
Casino	50	22	-65	25
Cemeteries	–	–	40	20
Chrysler Building	100	48	–	–
City Hall	50	22	–	–
City Zoo	50	14	25	17
CN Tower	80	28	–	–
Coit Tower	30	18	–	–
Colossal Mayor's Statue	100	48	100	48
Community Garden	–	–	40	35
Convention Center	100	32	-50	22
Country Club	–	–	75	27
Courthouse	70	26	–	–
Disease Research Lab	40	20	–	–
Empire State Building	100	48	–	–
Faneuil Hall	20	16	–	–
Farmer's Market	50	22	75	27
Federal Prison	-70	26	-90	30
Fernsehturn	50	22	–	–
Gateway Arch	50	22	–	–
Gazebo	20	10	40	40
Great Pyramid	70	26	–	–
Guggenheim Museum	70	26	–	–
Hagia Sofia	40	20	–	–
Hollywood Sign	20	16	–	–
House of Worship	–	–	80	28
Impressive Mayor's Statue	50	14	50	22
Independence Hall	30	18	–	–
Jefferson Memorial	50	22	–	–
John Hancock Center	90	30	–	–
Landfill	-100	32	-100	32
Large Flower Garden	35	10	85	45
Large Park Green	30	15	75	45
Large Plaza	80	15	35	30
Lincoln Memorial	50	22	–	–
Living Mall	80	20	–	–
Magnificent Mayor's Statue	75	27	75	27
Main Library	50	22	50	22
Major Art Museum	70	26	50	22



• A szeméttelep és egyéb szeméttel kapcsolatos dolgok 32 kockányi távolságban „hatnak", ebben a körben csak alacsony szintű zónákat érdemes építeni, vagy leginkább semmit. Ha tehetjük, a szeméttelepet építsük jó messzire a várostól, sőt, inkább exportáljuk a cuccot a szomszédba. Az agrárzónákat tartsuk a lehető legtávolabb a szemétteleptől!

• Az erőművek, kórházak és iskolák költségvetését mindig tartsuk szemmel, és tartsuk olyan szinten, amely éppen hogy csak kielégíti az igényeket, rengeteg pénzt tudunk így megtakarítani.

• Ha nincs tőkénk, de a város egyébként jó lakosságcsalogató (minden zóna gyorsan beépül), nyugodt szívvel vegyünk fel kölcsönt, és építkezzünk: az adókból hamar vissza tudjuk majd adni a pénzt.

• A nagy ipartelepek nagyon tűzveszélyesek, a közelükbe mindenképpen rakjunk tűzoltóságot, különben az építkezési kedv erősen megcsappan.

• Nagyszabású akció a szemét eltüntetésére (feltétele, hogy egyszerre több szomszédos városunk legyen): építsünk egy kifejezetten ipartelepekre szakosodott várost, és itt húzzunk fel egy Waste to Energy erőművet. Exportáljuk az összes szemetünket ide, az erőmű eltünteti, és a belőle nyert energiát vissza is importálhatjuk a „kitakarított" városokba, így duplán nyerünk!

• Ha kiegészítő várost (pl. az előbb említett különálló ipartelep-szemétégetőt) építünk, kb. 5000-es lakosságig felfejlődhetünk anélkül, hogy iskolára/kórházra/rendőrségre/tűzoltókra kellene pazarolnunk a pénzünket. E fölé ne nagyon fejlesszük a kiegészítő városkát, sokat veszít a gazdaságosságából.

• Megpróbálkozhatunk az abszolút bűnmegelőzési projekttel: iskolák és kórházak orrba-szájba építésé-

> VÉGSŐ ESETRE

Ha már semmi nem segít, gyenge jellemek nézzenek alaposan körül, aztán ha nem látja őket senki, folyamodhatnak nagy pironkodva a cheat kódokhoz... Nyomjuk le a Ctrl-t és az X-et, majd a következő csodákban bízhatunk (Enterrel küldjük el őket):

weaknesspays	plusz 1000 pénz
you don't deserve it	minden reward épület elérhető
fightthepower	nem kell az áramellátással törődnünk
howdryiam	nem kell a vízellátással törődnünk

Népszerűségi index

Bár a való életben a tavalyi választás azt mutatta, hogy a népszerűségi indexek néha nem egészen a valóságot tükrözik, a Sim City idealizált világában nagyvonalúan eltekinthetünk a közvélemény-kutatók bénázásaitól. A népszerűségi index (mayor rating) a játékban az egyik legfontosabb adat: ha túl alacsony, az lázadásokhoz vezethet, ha pedig sikerült eléggé magasra tornászni, azt a játék különféle jutalomépületekkel honorálja. Lássuk, mivel bűvészkedhetünk a népszerűség növelése érdekében, mik hatnak a népszerűségünkre!

Növényzet telepítése: +25, 128 kockányi rádiuszban
Kiegészítő épület (rendőrség, iskola stb.) építése: +25, 128 kockányi rádiuszban
Tűz: -25, 128 kockányi rádiuszban
Adóemelés/csökkentés: -25-től +25-ig a mértéktől függően az egész városra (ezek az effektek havonta –25% hatékonyságot veszítenek, majd négy hónap múlva teljesen elmúlnak)
Bűnözés mértéke . . . . +10 és –50 között
Légszennyezés . . . . +10 és –35 között
Vízszennyezés . . . . +10 és –35 között
Szemét . . . . +10 és –35 között
Sugárzás .0 és –50 között
Iskolák a környéken . . . . +7 és –7 között
Kórházak a környéken . . . . +7 és –7 között
Közlekedés sűrűsége . . . . +7 és –7 között

Rendelkezések:
Automobile Emission Reduction Act . . . . -5
Nuclear Free Zone . . . . +5
Power Conservation Act . . . . -10
Youth Curfew Act . . . . -10

Különleges épületek:
Advanced Research Center 54
The Bureau of Bureaucracy 30
Cemetery 42/46/50
City Hall 20
City Zoo 68
Convention Center 40
Country Club 55
Courthouse 33
Disease Research Lab 45
Farmer's Market 34
House of Worship 40/44/48/52
Main Library 37
Major Art Museum 45
Major League Stadium 30
Mayor's House 20
Minor League Stadium 30
Movie Studio 52
Opera House 52
Radio Station 30
Resort Hotel 52
State Fair 48
Statues 60
Stock Exchange 45
Television Studio 50
University 42

Épület	Hatás kereskedelmi zónára	Hatókör	Hatás lakóövezetre	Hatókör
Major League Stadium	75	27	-50	20
Mayor's House	100	48	100	48
Mayor's Statue	25	17	25	17
Medium Flower Garden	20	10	70	30
Medium Park Green	20	15	60	30
Medium Playground	–	–	75	25
Medium Plaza	60	15	25	25
Minor League Stadium	50	22	-20	16
Missle Range	-50	22	-100	48
Movie Studio	50	14	–	–
Open Grass Area	20	10	30	15
Open Paved Area	30	10	10	10
Opera House	50	22	–	–
Palace of Fine Arts	30	18	–	–
Palacio Real	30	18	–	–
Playground	–	–	60	15
Private School	–	–	60	24
Radio Station	25	17	–	–
Ranger Station	–	–	20	80
Resort Hotel	25	17	–	–
Rotes Rathaus	30	18	–	–
Skateboard Park	–	–	30	60
Small Flower Garden	20	10	60	15
Small Park Green	30	15	50	15
Small Plaza	50	15	25	15
Smith Tower	40	20	–	–
Soccer Field	20	5	30	50
Softball Field	20	5	30	50
Sphinx	20	16	–	–
St. Basil's	60	24	–	–
State Fair	50	14	-25	17
Statue of Liberty	60	24	–	–
Stock Exchange	70	26	–	–
Taj Mahal	60	24	–	–
Television Studio	50	22	-25	17
Tennis Court	–	–	30	30
Tokyo Tower	80	28	–	–
Tourist Trap	50	36	-25	17
Tower of London	30	18	–	–
Toxic Waste Dump	-60	24	-100	48
U.S. Capitol Building	80	28	–	–
University	50	22	50	22
Washington Monument	40	20	–	–
White House	40	20	–	–



vel és finanszírozásával tartsuk extrém magasan az egészségügy és az oktatás színvonalát, így akár százezres lakosságig is kihúzhatjuk anélkül, hogy szükségünk lenne rendőrségre!

• Ne a térkép közepén kezdjünk el építkezni, inkább az egyik sarokhoz közel – így olcsóbban megússzuk a szomszédokkal való összekapcsolódást

• Az adóemelést-csökkentést mindig apránként, kis lépésekben ejtsük meg, és közben figyeljük a nép reakcióját, nehogy belefussunk valami spontán népfelkelésbe a Bokros-csomaggal való kísérletezgetés közben. ■ HANCU

ARX FATALIS



GOBLIN VENDÉGSZERETET. A játék egyszerűen indul – akárcsak ez a végigjátszás :) –, mindenféle fölösleges hercehurca és háttértörténet-bemutatás helyett amnéziás, pucér férfiember bőrében találod magad, amint bevágnak a goblinok börtönébe. Kába állapotodat tekintve némi tanácsadásra szorulsz a szomszédos cellában tengődő rabtársad részéről, az ő utasításait követve feszítheted fel a meggyengült rácsokat, hogy aztán az első kezedbe akadó lábszárcsonttal móresre tanítsd az akadékoskodó őrt.
Így már kiszabadíthatod szövetségesedet, aki hálából új névvel ajándékoz meg: Am Shaegar leszel, a Névtelen. De jó! Mond még sok egyebet is, szerintem napestig sem hagyná abba, de te ne vesztegesd rá az idődet, inkább öklöddel vagy fegyvereddel zúzd össze a pincébe vezető csapóajtót, és ugorj alá a mélybe.
Szerencsére új pártfogód ide már nem követ téged, de hangja még sokáig elkísér, amint patkányokat és jókorára nőtt pókokat gyilkolva egyre előrébb törsz a szabadság felé. Menet közben begyűjthetsz pár értékesebb kacatot, mint például a vízesés aljából az amikar követ, melyet később valamelyik fegyveredbe építve törhetetlenné edzheted a pengéjét, valamint a varázsrúnákat, melyeket az első utadba akadó csontváz zsebeiből emelhetsz ki felvértezve magad a szikraszórás fantasztikus erejével. Ennek bizonyára nagy hasznát veszed majd partikon, mikor akaratod puszta erejével fáklyákat és farakásodra lobbantasz lángra, de míg erre sor kerül, legalább némileg világosabb folyosókon folytathatod utad, illetve megsütheted az elejtett patkányokról lemetélt húst és az összefogdosott halacskákat.
Persze el is kell jutni azokra a partikra, utad folytatásához viszont rendbe kell szedned a kissé elhanyagolt felvonószerkezetet. Rajtad áll, körbecaplatsz-e a folyosókon, hogy a legtávolabbi részen megbúvó hordóból emeld ki az ehhez szükséges kötelet, vagy némi cipekedés árán feltárod a teremben megbúvó titkos ajtót, és itt helyben magadhoz veszed pótolhatatlan segédeszközödet. Ez utóbbi módszerhez meg kell tisztítanod a sarki lépőkövet a ráhullott tégláktól, és áthelyezni egyet a másik oldalon lévő kapcsolóra. Bár ez a megoldás sokkal gyorsabb a rohangászásnál, tapasztalati pont-szerzés céljából mégis javallott a pókok irtása (is), hisz nincs sok hátra a szintlépéshez.
Az emeletre jutva kövesd a csobogó víz hangját, így találhatod meg első „igazi" fegyvered, a méltán rettegett rozsdás bökőt. Ettől se leszel sokkal veszedelmesebb, de azért némi segítséget mégis nyújt a kijáratot őrző goblin lord legyőzésében – ha máshogy nem, hát legalább nem törik darabokra az első csapás után, mint azt a lábszárcsont tenné.
Immár közel a goblin birodalom vége, legalábbis földrajzilag, de azért még bőven adódik lehetőséged harcra, illetve fejlettebb lopakodási technikák elsajátítására. Rögtön a lépcsőnél beléphetsz az ebédlőbe, ahol két kevéssé kiemelkedő őr tereferél. Igazából nem sok vizet zavarnak, akár békén is hagyhatod őket, én azonban nem szeretek potenciális ellenségeket hagyni a hátam mögött, így igyekeztem rövid úton megszabadulni tőlük. Ha te is így döntesz, szemtől szembeni harc helyett inkább a hátbatámadást javaslom, ehhez valamilyen tárgy elhajításával el kell terelni a bejáratról a figyelmüket. Mikor aztán elindulnak a hang forrásának felderítésére, mögéjük lopakodhatsz, és kivont tőröddel megigazíthatod a fizimiskájukat.
De ha már a trükközésnél tartunk, érdemes elnézni a börtön felé. Ne rohanj be vakon, hisz a posztoló őr tárt kardokkal fogadna, inkább óvatosan lopakodva csend el az ételmaradékokat az asztalról. Ne félj, nem ez lesz az ebéded, erre a közeli teremben lesz szükséged, ahol két gobbo épp arról panaszkodik, mennyire elegük van a szerteszét hagyott koszos edényekből. Nos, kaphatnak még egyet az asztalukra, aztán csak győzd visszafojtani a kuncogásod, amint begőzölt fejjel rontanak társukra.
A mókát folytasd a túlélők lemészárlásával, majd fejezd be Koszos Polsius kiszabadításával, akit fajtársai hajították be cellájába, amiért kifogásolni merte az Akbaa istenségnek bemutatott emberáldozatok hasznosságát.
A következő megkeresendő szoba a főnöké, aki ágyán heverve javában húzza a lóbőrt. Bár nem szép dolog álmában meglepni szerencsétlent, a szükség törvényt bont, meg különben sem állítja senki, hogy tisztességes emberek vagyunk. Feldarabolása után érdemes körbeszaglászni, hogy felvehesd az egyelőre sajnos szignálatlan belépőkártyát, a kulcsot, melynek rendeltetési helyéről egyelőre kevés fogalmad lehet, éééés... a szekrény mögötti kapcsoló megnyomásával kinyithasd a titkos ajtót, mely újabb kulcsot és mintegy kétszáz aranyat rejt.
A kulcsok egyike a kínzókamrából nyíló kovácsműhely ajtajába illik, ahol a hosszú kard, a pajzs és a bőrvért magadra öltésével felbadizhatod felszerelésed, sőt, két varázsrúnát is a könyvedbe másolhatsz.
Egyelőre körülbelül ennyi helyre juthatsz el, illetve ugorj még fel az emeletre, ahol a kapuőr vontatott motyogással az értésedre adja, hogy csakis a főnök írásos engedélyével és az ékszerészek zsákjának birtokában léphetsz be az általa őrzött területre. Mivel ezek egyike sincs a birtokodban, hagyd el a tárnákat, és keresd fel az emberek főhadiszállását, melynek neve: Kocsma.

MINDENÜTT JÓ... de legjobb egy korsó sör mellett. Bizony, nem hiába küzdöttél olyan keményen, végül célba értél, akár be is fejezheted a játékot. Hisz mi egyébre vágyhatsz az életben, mint hűsítő nedűre, zajos társaságra és a csapos nő gömbölyű kebleinek látványára? Persze, persze, tudom, ott van a visszanyerendő memória kérdése, de őszintén, minek terhelnéd magad fölösleges gondolatokkal? Élvezd, ami megadatott, és ne vágyj elérhetetlen célokra!

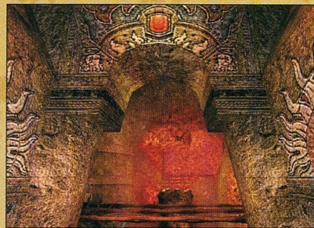
Eh, látom, fölöslegesen beszélek, folytasd hát a kalandot. Először is szólítsd meg Polsiust, hogy módjában álljon kifejezni háláját, mondjuk a főnöki papír aláhamisításával. Aztán eredj fel az emeleti ivóba, hol a helyi értelmiséggel elcsevegve pár barátot, de legalábbis potya italt és jó tanácsokat szerezhetsz, valamint kipróbálhatod a szerencsédet a rulett helyi változatán. Mondjuk, ha a szerencsédben nem bízol, alkalmazhatod a „játékállás elmentése, és balsiker esetén visszatöltése" nevű műveletsort, de kétlem, hogy ilyen erkölcstelen cselekedetre vetemednél – még ha a díjad több száz csillogó arany lenne is.
De igazán, mindez oly fölöslegesnek tűnik, inkább ugorj át a szomszédos helyőrségbe.
A katonák szemmel láthatóan sokáig tivornyázhattak az éjjel, mert mindegyikük szétvetett karokkal, mozdulatlanul hever a földön. Vagy az is lehet, hogy

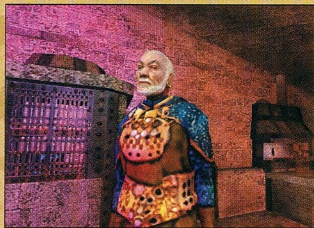
idegenek törtek rájuk – legalábbis ez a hivatalos változat, amelyet a parancsnok elhaló hangon suttog a füledbe. Még megkér, térj vissza a goblinok területére, hogy átjuss a királyához, és figyelmeztesd a birodalmát fenyegető invázióra.
Látod, én mondtam, hogy maradj az ivóban, de te nem hallgattál rám! Most aztán megnézheted, mibe keveredtél!

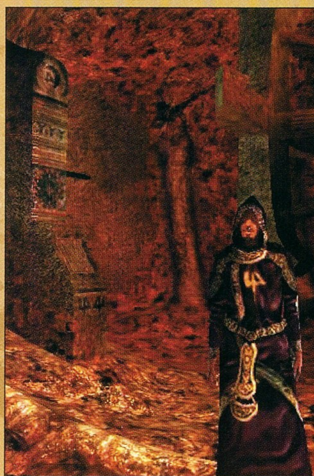
DEJA VU, avagy hiszen itt már öltem goblint. No, azért nem kell nagyon megijedni, tekintve, hogy nem hagytál magad mögött élő tanút, senki nem fog emlékezni az őrök leмészárlójára. A kapitánytól kapott kereskedői igazolvány és az aláhamisított belépő segítségével gond nélkül áthaladhatsz a ráccsal őrzött területen a goblin és a troll város előterébe, azonban egyelőre egyik helyre sem engednek be, kénytelen leszel a pókbarlangokon át folytatni utadat.
Odabent gyilkoláson és gyűjtögetésen kívül nem sok egyéb dolgod lesz, csak arra kell figyelned, hogy hátra ne hagyd a pókkirálynő termében őrzött smaragdot, aztán keresd meg az emberváros bejáratát.
Végre civilizált helyre érsz, eszerint is kell viselkedned. Mégis, a piroslámpás negyed helyett először a városőrség épületét keresd meg, hogy a parancsnoktól engedélyt kérj a palotába lépéshez. Az öreg nem sokat akadékoskodik, szemmel láthatóan errefelé nem sokat adnak a biztonsági előírásokra, a bürokráciára és az udvari etikettre, amit mi sem példáz jobban, mint a mondandódat meghallgató király viselkedése, aki első szavadra teljes katonai készültséget rendel el, téged meg kinevez nagykövetének.
Legalábbis rád bízza, hogy a nevében eljárva derítsd ki, miért sztrájkolnak a trollok, és hárítsd el a gondokat, hogy segítségül hívhassa őket a harcászati szempontból fontos alagutak megtisztítására.

TROLLI, TROLLI, MI BÁNT TÉGED? Vissza kell hát térned a melákok falujához, ahová a királytól kapott papírok felmutatása után nyugodtan besétálhatsz. (Előbb még érdemes felkeresni a boltosokat a felesleges kacatjaid áruba bocsátása érdekében, és a bankárt, hogy minél több bányarészvényt vásárolj fel, melyek értéke ugrásszerűen megnő, amint a trollok újra munkába állnak.)
Az udvarban a goblin hajcsár csóválja a fejét (fura, de ebben a világban a trollok barátságos lények, akik a goblinok szolgálatában ásványokat bányásznak, melyeket aztán a ravasz lények jó pénzért adnak tovább az embereknek), mert senki nem hajlandó neki elárulni, miért rakták le munkásai a csákányt. Ha nem lenne nálad Lunshire király levele, te sem járnál különbül a főnöknél tett látogatásod során, de így elárulja, hogy valaki ellopta szent kabaláját, és míg azt vissza nem szerzi, nem hajlandó munkába küldeni beosztottait.
Ki tudja, miért, az az érzés kerít hatalmába, itt goblin mesterkedésről van szó. Mikor megosztod gyanúdat a hajcsárral, az csak rémülten bámul rád túlélési esélyeit latolgatva, de agyafúrt természete hamar előáll a megoldással: téged küld be a városba a bűntény kinyomozására.
Első pillantásra semmi szokatlant nem találsz a lakosok viselkedésében: az őrök lustán ásítoznak, a szakács buzgón süti a pitéket imádott királyának, aki kizárólag ezek elfogyasztása erejéig hajlandó megszakítani uralkodását, mely abból áll, hogy bezárt trónterméeben hortyog. Végül ott van Atok, a szállásmester, aki szintén jó eséllyel pályázott annak idején a királyi trónra, de nem volt eléggé tekintélyt parancsoló a testsúlya, így alulmaradt ellenfelével szemben. Ennek köszönhetően most a budikat felügyeli, és mindenkibe belekött, aki nem visel sapkát, vagy nem tudja megkínálni füstszűrős cigarettával.
A nyomozáshoz a király hálótermében kezdj hozzá a fiókok és az ágy alatti porcicák átkutatásával. Eredményül egy kódot kapsz, melyről egyelőre még nem tudod, hol használható, továbbá az udvari orvos emlékeztetőjét a király számára, miszerint ne igyon bort, ha nem akarja székhelyét a mellékhelyiségbe áthelyezni. Ez még hasznos lehet számodra: ha ügyes vagy, rálocsolhatsz pár korty bort a szakács süteményeire, és alig egy perc elteltével csatlakozhatsz a hangos szellentésekkel az illemhelyre siető uralkodón röhögő őrök seregéhez.
Itt az alkalom, hogy átkutasd a trónternet. A karokkal állítsd be a hálószobában olvasott kódot (5599), így hozzáférhetsz az ékszerkereskedők leveléhez, melyben megfenyegetik a királyt, hogy elvágják a torkát, ha nem szállítja le pár napon belül a megígért drágakőmennyiséget. (Itt nyithatod ki a kincstárba vezető titkos járat ajtaját is, ahol felveheted a Fridd varázsrúnát, és jó pár kavics birtokába juthatsz, ha valamelyik őr észre nem vesz.)
A zsaroló levél ismeretében kikényszerítheted a főnökből, hogy engedjen be az eleddig elzárt fegyverraktárba (előbb beszélned kell annak őrzőjével), ahonnét elemelheted a láncnadrágot, és megcsodálhatod a troll bálványt rejtő láda külsejét. A betekintéshez szükséged lesz még az Atok párnája alatt rejlő kulcsra és egy jó éles kardra, melyet kiköszörülhetsz az áruló testén, aki kétségbeesetten igyekszik megszabadulni leleplezett cselszövése tanúitól. Ezzel a rejtély utolsó szálát is sikeresen felgöngyölítetted, visszaadhatod a trollok jogos tulajdonát, akik hálából rögvest elhordják a folyosót lezáró kavicsokat.

HATALMI HARCOK, avagy gyilok a palotában. Büszkén lépdelve térj vissza Lunshire-höz, aki megköszöni a segítségedet, aztán homlokráncolva kiböki, valaki meggyilkolta tanácsadóját, Falan Orbiplanaxot. Detektívi pályád felfelé ívelni látszik, ezt az esetet is te kapod meg, s vele együtt előjogokat a palota összes termének átvizsgálására, és az egyik szoba minden eszközének használatára (beleértve a benne fellelhető hátizsákot).



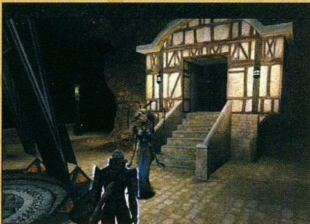




TROLL BARÁT

A goblin börtönből nyíló kettős ajtó mögötti barlangokban él Greu, a troll, aki önszántából elhagyta törzsét, mert nem akart a goblinoknak dolgozni. Véletlenül épp ma van a születésnapja, és nagyon hiányzik neki barátja, Burwaka, aki mindig szép ajándékokkal halmozta el ezeken a napokon.
Látogasd meg az illetőt a troll bányákban, hogy megtudd, Greu sose látta a kinti világot, biztos örülne egy azt bemutató könyvnek. Véletlenül épp akad ilyen az arxi könyvtárban, vidd el neki, hogy felvidítsd kissé.
A melák teljesen maga alatt lesz a gyönyörűségtől, még a nyakláncát is neked adja barátsága jeléül, mely azon kívül, hogy jól mutat, a többi troll számára is jelzi segítségedet, így nem támadnak rád az ötödik szinten.







A kutakodást kezdd a többiek kikérdezésével különös figyelmet fordítva a könyvtáros kígyóhölgyre és Felnorra, az alkimistára, aki átadja Falan szobájának kulcsát és barátja utolsó, meglehetősen zavaros üzenetét.

A szobába lépve a titokzatos szöveg hamar értelmet nyer, amint elhúzod a széfet rejtő fali kárpitot. Állítsd be a megfelelő kombinációt (248), és emeld ki a naplót, mely sok titokra fényt derít majd, mikor a bölcsekkel megvitatjátok tartalmát. Többek közt a gyilkos személyére és a te kilétedre: nem egyéb vagy, mint az istenek által küldött védelmező, akinek célja a gonosz isten, Akbaa földre szállásának megállítása.

Ne vesztegesd tovább az időd trécseléssel, keresd meg Erzogot, a gyilkost, és kérdezd ki tette mozgatórugóiról. Mint megtudod, ő is átverés áldozata lett: azt ígérték neki, ha megöli a tanácsadót, cserébe Akbaa visszaadja elhunyt kedvese életét. Hát, ez nem jött be, bár hamarosan találkozhat vele, csak épp nem ebben a világban. Így viszont nincs sok értelme, hogy megtartsa magának titkait, hisz hullaként úgysem veszi hasznukat, némi piszkálódás árán kihúzhatod belőle a szekta jelszavát.

Ezek után tényleg nincs itt semmi keresnivalód, igyekezz kifelé a palotából, melynek kapujában már vár rád Chinkashh, hogy megtanítsa a teleport szerkezeteket aktiváló bűvigét (mega spacium). Ha veszed a fáradságot, hogy egyenként megkeresd őket, szunnyadó varázserejüket felébresztve hosszú távon rengeteg időt takaríthatsz meg.

AKBAA TEMPLOMA. Addig is térj vissza a Kocsmába, melynek eleddig bezárt ajtaján bebocsátást nyerhetsz az Erzogtól kapott jelszó bemondásával. A túloldalon azonban hamar kiderül a turpisság, és meg kell küzdened a lila csuhát viselő Akbaa papokkal, de nem is baj, mert így legalább begyűjtheted tőlük a három Akbaa meteort és a biztonsági rendszer kikapcsolásához szükséges eszközöket.

Pontosítok, az egyik meteor megszerzéséhez a vak pap terméből nyíló titkos termeket kell kifosztanod, melyek egyikéből drabális gólem ront rád fennen villogtatva elkobzandó szívét, a másikban viszont nagyhatalmú lich várja, hogy valamely botor halandó megpróbálja elorozni kincseit. Nos, vele egyelőre meglehetősen reménytelen lenne szembe szállnod, de később még visszatérhetsz a kavicsért.

Most viszont a fent említett biztonsági rendszert kell megkerülnünk. Ehhez először is süss el egy erőtér-semlegesítő varázslatot akár tekercsről, akár kútfőből a rózsaszín zselénél, hogy beléphess a gólemek termébe. Itt kell a középső kőlény mellébe behelyezni a megszerzett szívek bármelyikét, hogy magad után csalogatva ráállíthasd a rácsos kaput nyitó lépőkőre, és meghúzhasd a szabaddá váló kapcsolót.

A második karhoz zsiliprendszeren át juthatsz el, vagyis be kell csuknod a folyosóra vezető ajtót, mielőtt kinyithatnád a túloldalit.

A harmadik kar a 113-as kód beállítása után húzható meg a megfelelő teremben, és ezzel semmissé is vált minden ellened tett óvintézkedés. Immár szabadon beléphetsz a meteor termébe, melyben Suiberis vár rád kikötözött barátnője fölé hajolva, és remélve, hogy még sikerül megidéznie a külső létsíkok démonát, mielőtt kardodat lengetve rávetted magad.

Sajnos igyekezete kifizetődik, mert valóban rád ront a rusnya izé, és míg annak legyőzésével foglalod el magad, a főpap kereket old a vészkijáraton át.

Sebaj, legalább a nőjét itt hagyta, így szerénykedve háríthatod el annak hálálkodását. (Úgy látszik, nem akart különösebben isteni áldozat lenni, pedig olyan csinos, vértől iszamós oltárra fektették.)

Ám ismered a mondást (melynek kitalálóját szívesen meglegkéztetném egyszer): első a munka, aztán a szórakozás, ereszd útjára a fehérszemélyt, te meg próbáld darabjaira zúzni a meteort lehetetlenné téve a sötét isten eljövetelét.

CIHI. Hopsz, ez nem jött össze, isteni küldött vagy sem, még te sem vagy képes széttörni a hatalmas varázseszközt, mi több, az elkezdi elszívni az erődet, és ha nem igyekszel ki a szobából, hamarosan gyenge leszel, mint a harmat.

Kénytelen-kelletlen visszatérsz a kastélyba, hogy tanácsot kérj a király bölcseitől, akik leírásod alapján Iserbiust, a csillagászt vélik felismerni Suiberisben, majd hosszas fejtegetésbe kezdenek két eszközről, Kharozról és Zoharkról, melyek együttes alkalmazásával semlegesíthető mindenféle erőelszívó varázs. Aztán mellesleg megjegyzik, az Ylsidek újfent megtámadták a történet elején látott helyőrséget, ez alkalommal nem hagyva maguk után túlélőt, úgyhogy jó lesz, ha igyekszel véget vetni a terrornak, mielőtt a városok is erre a sorsra jutnak.

Tényleg nem árt belehúznod kicsit, mert az invázió hamarosan kezdetét veszi, de előbb még mindenképp látogasd meg a könyvtárost, hátha szolgálhat pár hasznos információval.

A LÁZADÁS KORA. A kutatás első állomása a negyedik szint tópartja lesz, ahol megpillantod a templomból kiszabadított hölgyeményt.

A lány hálásan, de kissé bizalmatlanul fogad, miközben kissé talán túl kíváncsian érdeklődik kiléted és az e helyen tedd látogatásod célja felől. Ahogy meggondolatlanul kiadod minden titkodat, egyszeriben félbeszakítja a társalgást, és jókorát húz a fejed búbjára.

A lázadók táborában térsz magadhoz, melyet mind a király, mind a kígyó testvériség nővérei hosszú évek óta sikertelenül keresnek azt gondolván, ezek a törvényen kívüliek gyilkolták meg a király feleségét, és rabolták el a lányát a Krahozzal egyetemben.

LORD INUT

Bizonyára felfigyeltél már a kripták negyedik szintjén kószáló csirkére. Nos, ez nem más, mint a vércsirkévé változott Lord Inut, akit pár korty varázsfőzettel megszabadíthatsz formája rabságából. Mindössze egy szál póréhagymára, répára, egy üveg vízre és sárkánytojásra van szükség. Na jó, talán ez utóbbi hozzávaló nem olyan könnyen szerezhető be, de a poén megéri a fáradozást. :)

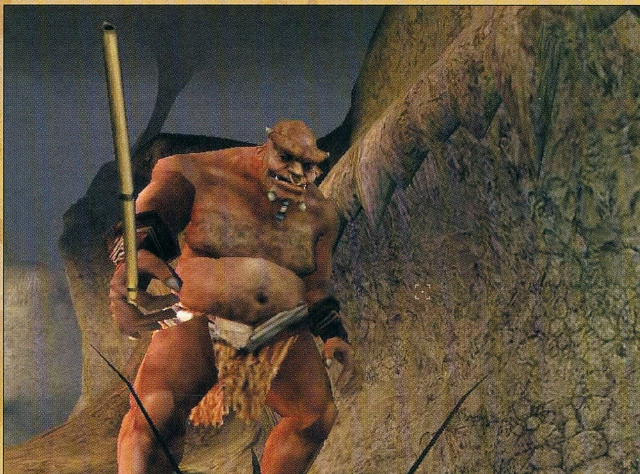
Ezt a négy dolgot kell összekutyulnod a Kocsmában rotyogó kondérban, hogy elkészüljön az elixír, melyet a felfedés varázs elmondása után meg lehet itatni a pórul járt lorddal. Emberünk visszaváltozik, és beszédbe elegyedve vele megköszöni segítségedet, majd újabb noszogatásra egyszerűen felrobban hátrahagyva kardját. Nem rossz fegyver, meg kell hagyni, de felvetődik a kérdés, hogyan szerzel új sárkánytojást a mithrilkardhoz. Úgy néz ki, kénytelen leszel levágni szegény ősgyíkot...

A történet egy része igaz, valóban náluk van a hercegnő és a gyűrű, de tevékenységük annak idején kimenekítésre korlátozódott, azóta pedig megóvással próbálkoznak.

Ez azonban senkit se érdekel, inkább púpodat fájlalva folytasd a leányzó fűzését, akiről kiderül, nem más, mint Alia, a lázadók vezére.

Rövidre zárva a történetet a főnöknő átadja a tábor kulcsát, hogy háboríttatlanul ki-be járhass, ugyanis a Krahozért cserébe el kell hoznod neki a szellemjárta kriptákban őrzött Ősök Pajzsát.

Bár Alia erősen szorgalmazza a pajzs mielőbbi előkerítését, szerintem érdemesebb először az Erdurneum testvériség bázisa felé venni az irányt, ahol Zoharkot őrzik, mert náluk sokkal kevesebbet kell bunyóznod, és útközben begyűjthetsz pár hasznos holmit is. Kezdd a lázadók fegyvertárában megvásárolható hátizsákkal, majd látogass el az ötödik szinten a kereskedőkhöz, akik többek közt új varázsrúnákkal és fakarókkal segíthetik utadat – ez utóbbiakra csak a kriptában lesz szükség, de nem árt jó előre felkészülni.



PÖSZE LÁNYOK GYÜLEKEZETE. A Testvériségbe érve először Zalnashh nagyasszonyt kell felkeresned, csak tőle nyerhetsz bebocsátást az Illúziók Termébe, a varázseszköz rejtekéhez. Odabent különféle feladatokat kell megoldanod, melyekhez szükséged lesz íjra (és persze nyílvesszőkre), a felfedés varázslatra (elég egy tekercs is), és öt tetszőleges tárgyra.

Az új hatékonyságát rögtön a próba elején kipróbálhatod, ha a kígyófestményen belelősz a fegyverek találkozási pontjába. Ugyanis ez nyitja a ládát a titkos szobában, melyet az előző teremben találhatsz meg, ha meghúzod a falikárpitok mögött rejlő kart.

Vedd fel az arany szobrot, aztán térj vissza a festményhez, és a falon sorakozó karoknál süsd el a felfedés varázst. Eredményül egyetlen kart kapsz, mely a kijáratot nyitja.

A következő teremben az erőgömb megérintésével deríted ki, melyik kart kell meghúznod. (Beazonosításához legegyszerűbb, ha különféle tárgyakat szórsz a kapcsolók alá.)

Jutalmad újabb kígyószobor (ez alkalommal azonban hamis) és a felemelkedő rács a tükörterembe vezető úton lesz.

Itt először le kell verned a szellemharcost, majd átlépned a tükrön, hogy megnyomhasd a fali kapcsolót. Ezután az előző terembe visszatérve simán átgyalogolhatsz az illúziófalon a sötétebb színű tégláknál.

A túlsó teremben vissza kell fordulnod, mikor a teleport átrepít az elágazás túloldalára, így juthatsz a hosszabb folyosóra, ahol még a forduló előtt meg kell keresned a rejtett járatot nyitó kapcsolót, ugyanis ezen az úton lehet kikerülni a második idegesítő portált.

Ezzel teljesítetted a feladat nehezét, csak be kell helyezned a valódi kígyószobrot a kehelybe, felkapnod a gyűrűt, és levágnod a két feléledő kígyóasszony szobrot.

LARA CROFTOK ELŐNYBEN. Feladatod első részét sikerrel teljesítetted, most Krahoz megkeresésére kell fordítanod a figyelmedet. Annyi időt azért még szakíts előtte, hogy átkutatod a kijáratnál fekvő, meggyilkolt kígyóhölgyet, akinek zsebeiben a Zalnashh ellen szőtt összeesküvés bizonyítéka lapul. Elvileg a második szint pókbarlangjaiban kellett volna találkoznia társaival, de valami „feltartóztatta". Ha gondolod, menj el helyette a találkára, így elkerülheted, hogy belharcok bonyolítsák amúgy sem egyszerű feladatodat.

De aztán igyekezz vissza Arxba, kérd el Carlótól a sírkamrák kulcsát, és ereszkedj le a holtak birodalmába. (Ne felejts el magaddal vinni egy csákányt a trollok barlangjából, mert szükséged lesz rá a sírok felnyitásához. Ez elkerülhetetlen, némelyik kulcsfontosságú eszközöket rejt.)

Az első szinten még nem sok gondod adódhat az ellenségekkel, lévén a legvérszomjasabbak is a legyengült patkányok közül kerülnek ki, ellenben jó néhány rejtvényt meg kell fejtened.

Elsőként a lépcsőtől északra lévő szoba felé vedd az irányt, ahol a sírok egyikében megtalálhatod Falan Orbiplanax testét, zsebében ládájának kulcsával. A mellette fekvő sír kapcsolót rejt, mely a délkeleti falon nyitja ki a kicsiny kamrát, feltárva a közeli folyosót járhatatlanná tevő karócsapdát deaktiváló kart.

A szobától nyugatra kezdődő lépcsőn lemenve Achanta vámpírasszony sírjához érsz, melyben egész jó vámpírkardot találhatsz, valamint áldozati kést, melyre akkor lesz szükséged, ha nem lapul a hátizsákodban egy üveg vér. Ezen kívül itt találhatod meg a hat összegyűjtendő faragott jel egyikét, melyet a kripták legalsó szintjére kell tartogatnod. A második jelet a déli lépcsőn lelépdelve veheted magadhoz a hősök sírjából.

Innét vedd a főterembe az irányt Achanta szobrához. Szegényke igencsak megszomjazhatott az elreppülő évszázadok során, locsolj a tálkájába pár csepp vért akár üvegcséből, akár saját karodból az áldozati kés alkalmazásával.

Ebben a pillanatban felemelkednek a rácsok, és beléphetsz az eleddig zárt termekbe. Három tárgyat kell megszerezned: egy hétköznapi farúdat, az

EGYÉB FELADATOK

GOBLIN SZAKÁCSMŰVÉSZET

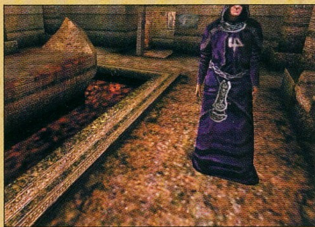
Ha megajándékozod a goblin városban élő szakácsot az Arx konyhájából elemelhető szakácskönyvvel, némi tapasztalati ponttal leszel gazdagabb, és a tudattal, hogy a felpuffadt király hamarosan ízletesebb pitékkel tömheti a hasát.

TROLL SZABADSÁGHARCOS

Szegény trollok nem különösebben okosak ebben a világban, de legalább főnökük hajlandó új dolgokat tanulni. Ha elhozod neki a Kereskedés művészete című –elmondhatatlanul unalmas – könyvet az arxi bankár házából vagy a lázadók táborából, hamarosan nem lesz szüksége a goblinok segítségére drágakövei értékesítéséhez. Ez két dolgot von maga után: egyrészt kicsit olcsóbban vásárolhatsz, másrészt nem kimondottan lopod be magad a gobbo király szívébe, kénytelen leszel megküzdeni vele és udvartartásával. Milyen kár!

ULTIMA UNDERWORLD

Ez ugyan nem kimondottan küldetés, de jópofa trükk, amelyet a készítők a híres sorozatnak tisztelegve építettek be játékukba. Ha varázserőt használva két U betűt rajzolsz a levegőbe egymás mellé, megszakítás nélkül, átváltasz Underworld módba, minek hatására egy ideig elmosódottak lesznek a textúrák, és szép, színes felirat lebeg be szemed elé. (A feladat nem egyszerű, sokszor kell próbálkozni. Mikor nekem sikerült, én már csak W-ket rajzolgattam.)



emelvényen heverő kulcsot, valamint a sírból a lopakodás bőrnadrágját. (Mondjuk, ez utóbbi nem elengedhetetlen, de minek hagynád hátra?)

A rúdra a kijárattól északra kezdődő folyosónál lesz szükséged, hogy megjavítsd a törött kart lehetővé téve az átjutást a szobába, amelyben legnagyobb meglepetésedre ideges csirke kotkodácsol.

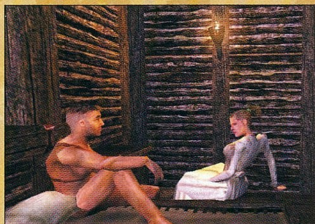
A kulcs a déli folyosó ajtajához kell, hogy a mögötte posztoló szobrok kardját megigazítva szabaddá tedd a következő szintre vezető utat.

KRIPTASZÖKEVÉNYEK, MARS VISSZA ALUDNI!

Itt kezdődik az igazi móka, a számtalan csapdán és kapcsolón kívül zombik is nehezítik a felfedezést. Ezeket a szörnyeket hétköznapi fegyverrel nem lehet elpusztítani, csak a szívükbe szúrt karó szabadítja meg lelküket az élőholt átok alól.

Az első terem kapuja valamely tárgy lépőkőre helyezésével és két kar meghúzásával nyitható ki. Ez már előrevetíti a szint egyik jellegzetességét: számos holmira szükséged lesz, hogy a lemezeket lenyomva tartsd. Nekem nagyszerűen beváltak a patkánybordák, azokból bőven akad errefelé.

A következő hat teremből a középső kettő a folyosó karjainak meghúzásával nyitható ki. Egyszerre csak az egyiket szabad használni, ha a második rácsot is fel kívánod emelni, előbb le kell ereszteni az elsőt.





Itt újabb faragott jelet vehetsz fel, aztán folytathatod az utad nyugatra. Ehhez két rejtett gombot kell megnyomnod azon az észak-déli folyosón, mely közvetlenül a karok mellett húzódik, aztán sipirc, mielőtt a rács megint lecsapódik.

Már csak egy feladatod van, mielőtt lemehetsz a következő szintre, három lépőkövet kell lenyomnod, hogy felemeld a rácsokat. Előbb azonban betérhetsz az északkeleti terembe, ahol három kapcsoló közül előbb a bal oldali, majd a jobb szélső, végül a bal oldali ismételt meghúzásával kinyithatod az eleddig lezárt szobák egyikét.

Ja, ne felejtsd itt a faragványt a délnyugati teremből, mint azt én tettem. Utáltam emiatt újra bejárni az egész labirintust.

SZELLEMEK, MÚMIÁK ÉS MUTATÓBA LICH IS.

Ez a szint már nem gyerekjáték, komoly ellenfelekkel kell szembeszállnod, mint azt a fejezetcím mutatja is.

Első dolgod a maradék két jel megkeresése. Az elsőt a főhall sírjainak valamelyikéből emelheted ki, az utolsót a déli emelet középső terméből. Ezzel teljessé válik a kollekciód, már csak használni kell őket.

Következő lépésként ki kell nyitnod az emeleti rácsok egyikét. Ha az északi lépcsőn mész fel, a legutolsó teremben található kar a déli rácsot emeli fel, hasonlóképp a déli teremben lévő az északit. Mindegy, melyiket választod, utadat a túloldalon mindenképpen lávagödör állja, melyet valamely, a szemközti oldalon lévő lépőkőre hajított tárggyal lehet befedni.

Most következik a próbák terme, ahol sutyorgó szellemhang vezet be feladatod részleteibe.

A padlón hat kézi malom kinézetű gépezet található, rajtuk jelekkel. A szimbólumok megegyeznek a főterem emeletének padlóján láthatókkal, és micsoda véletlen, épp azok mutatják meg a szükséges sorrendet! (Északi sor balról jobbra: szögletes bigyó, nap, kör. Déli sor: csillag, félhold és pötty, félhold.) Miután beállítod őket a külső részen, a szellemhang tudatja veled, végeztél a rejtvény első részével. A második részhez mindössze a kör alakú emelvényekre kell helyezned a faragványokat a malom belső részén látott jeleknek megfelelően.

Ta-dam, szabad az út az Ősök Pajzsához!

Azért ne rohanj még ki a kriptákból, ugyanis a pajzsot őrző sír mögött kapcsoló rejlik, mely a főterem eleddig kinyithatatlan koporsójáról emeli fel a fedőt szabad prédára bocsátva a mithril alsót, mely egyike a legkellemesebb páncéloknak. De ez is várhat még, előbb nyomd meg a déli oldalon a kereszt alakú gombot, hogy a feltáruló folyosón végigmenve felvehesd a Morte varázsrúnát.

Ezzel minden elengedhetetlen feladatot teljesítettél, csak túl kell élned az utat kifelé. Mostanra talán van is rá némi esélyed, ha eléggé erős vagy a kijáratot őrző lich leveréséhez. (Azt hitted, könnyen szabadulhatsz? A holtak nem engedik el egykönnyen a közéjük tévedőt.)

VÉGKIFEJLET... MAJDNEM. Immár karnyújtásnyira van a végzeted: a pajzs becserélése a gyűrűre, és Akbaa mágikus meteorjának megsemmisítése. Át kell ugyan verekedned magad a Kocsma bejáratától az áldozati oltárig az Ylside seregeken, de ezek a suhancok nem okozhatnak komoly kihívást egy ilyen belevaló legénynek, mint te vagy.

Munkád végeztével markold fel az oltáron hátramaradó Koltk port, és indulj vissza a király színe elé.

OLIVER KINCSVADÁSZATA

A Kocsma emeletén márványtábla hirdeti, bármely vállalkozó kedvű ifjú megpróbálkozhat Oliver kincsének megszerzésével, nem kell mást tennie, csak be kell helyezni egy ragyogó smaragdot a negyedik szinten várakozó ládájába.

Ez abban a teremben található, ahol a Lord Inut csirketranszformációját leíró könyv hever a polcon.

A ládából kiemelt papír a harmadik szintre küld el, a trollok bányájába, ahol a „hálószoba" padlóján heverő köveket csákánnyal megbolygatva felveheted a következő útmutatót.

Ezért vissza kell térned a kaland elején bejárt barlangba, ahová a börtönből jutottál le a csapóajtón át, és megkeresned a legdélebbre fekvő termet, melyet mostanáig gyenge fal zárt le. (Itt jól jön egy csákány.) Akár Poxellis sisakjával, akár felfedés varázslattal elolvasható a földön a tábla, melyből kiderül, következő állomásod a hatodik szint nyugati határát jelentő terem, mely legközelebb fekszik az Erduneum testvériség birodalmához. (Légvonalban annak sarkától átlósan délnyugatra.) Itt kell ásóval megkapirgálni a földet (Arx városában vásárolhatsz egyet), hogy fölvehesd a következő tekercset.

Ha eddig tudtál követni, menj át a nyolcadik szintre, ahol a lávatenger közepén árválkodó csilléből emelheted ki a következő tippet.

Most a harmadik szintre kell teleportálnod, majd onnét az eggyel lejjebb fekvő párkányra lendülnöd, ahol pontosan a létra alatt kiáshatod a kincset rejtő láda kulcsát. (Használni kell az ásót, nem duplakattal keresgélni.) Ezzel térj vissza a negyedik szintre, és máris ujjadra húzhatod a Hősök – szerintem rendkívül béna – varázsgyűrűjét. (Még szerencse, hogy nincs több ilyen küldetés, egy is elég volt belőle. :)

(Ha kedved tartja, mostantól bármikor meglátogathatod a lázadók vezérét, hogy átnyújtsd a fölöslegessé vált gyűrűket, rendkívül hálás lesz – te meg gazdagabb az ősök pajzsával.) Javaslom a teleport használatát, mert időközben Akbaa fanatikus Ylside-jei elözönlötték a várost, és mindent tűvé tesznek utánad. Így nem meglepő, hogy az uralkodót sem találod megszokott trónusán, minden bizonnyal átköltöztették a várbörtönbe.
Választhatsz, katonákat ölve körbecaplatsz-e a palotán, vagy az emeleten meghúzod a délnyugati fal a gyertyatartóját feltárva a cellákhoz vezető börtönajtót. A különbség mindössze némi tapasztalati pont-veszteség lesz az eltöltendő idő javára.
Természetesen a börtönről kiderül, hogy csapda, de még épp időben érkezik meg Kultar, a kaland kezdetén megismert haverod, hogy kimenekítsen belőle. Ráadásul a páncélját is hátrahagyja, mely a játékban elérhető legjobb védelmet biztosítja.



Amint a támadók tudomást szereznek róla, hogy kisiklottál a karmaikból, dühösen visszavonulnak bázisukra. Használd ki az alkalmat, és faggasd ki a királyt és tanácsadóit a továbbiakról. Szerintük ciki van, mert Akbaa mégis utat talált világukba, és most már végképp csak te pusztíthatod el őt, miután kikovácsolod a Leghatalmasabb Fegyvert.
A könyvtáros nő szerint létezik egy útmutató a varázsholmi elkészítéséhez, de ezt a tudást csakis Edurneum nővérei, pontosabban Zalnashh nagyasszony oszthatja meg veled.
Ő lesz hát következő beszélgetőtársad, aki készségesen tudomásodra hozza a receptet, melynek első két hozzávalója nem egyéb, mint a meteorporral ötvözött mithrilkard és egy szép, formás sárkánytojás. Eh, semmiség!

Jégsárkány ellen jégcsákány. És hogy bebizonyítsam, tényleg semmiség, kövesd az útmutatásom a második szint telporteréhez. Remélem, hoztál magaddal jó pár lebegés varázslatot, mert szükséged lesz vagy fél tucatra, hogy eljuss a sárkány barlangjába. Az elsőt rögtön felhasználhatod a felső szint legmagasabb párkányára állva, amint átlibbensz a túloldalra, és megkezded idegőrlő ingadozásod a csodaszép, jégbarlangokban.

A tágas barlangba érve ingadozz fel a lépcső tetejére, majd íjadat előrántva (ugye még nálad van?) lődd le a cseppkövet a plafonról, hogy az épp az alatta ágaskodó sztalagmitra essen. Ide kell átrepülnöd, hogy aztán a varázs hatásának elmúltával (vagy az ikon duplakattal történő deaktiválásával) átugorhass a párkányra, mely kellemes (de mostanra haszontalanná vált) páncélokat rejt, valamint a negyedik hátizsákot – melyet sajnos már nem aggathatsz magadra. (Nem csoda, kíváncsi lennék, a másik hármat hogy hurcolod magaddal. :)
Innét megint tovább kell repülnöd a szemközti barlangba, felmásznod a folyosó végére, és átlibegned utad legutolsó állomásához.

Bízom benne, hogy van elég varázserőd tűzlabdák eregetéséhez, vagy hoztál magaddal két tekercset, mert most azokkal kell megbombáznod a jégfalakat, hogy hozzáférj a befagyott kincshez, és megismerkedhess a nemes sárkánygyíkkal.
A hölgy korántsem olyan elvetemült, mint a népmesék leírják, egész jól el lehet vele társalogni, és némi pénzért még a kicsinyét is hajlandó áruba bocsátani. (Na jó, talán mégsem olyan végtelenül tisztességes jószág...) Mindössze annyi aranyat kér, ahány pikkely borítja testét, mely érték az arxi palota könyvtárában lapuló könyvből hamar kikereshető, nevezetesen 4815 érmére lesz szükség. (Az átadáshoz duplán kell kattintani a pénztárcádra, majd visszaváltani egérrel történő mozgásra, nekem csak így sikerült átnyújtani a kincset. Ha nem jön össze, az se baj, a kivont kard csodákat tehet.)

Kovácsok nyomdokain. Most, hogy megvan a varázsossá tevő eszköz, már csak a megbűvölendő pengét kellene elkészíteni. (Kabát a gombhoz, hm?) Ehhez egészen a legalsó szintre, a törpök birodalmába kell leereszkedni, patkányemberek hordáin át, egy jókora férget is legyőzve. (Nekem négyöt tűzlabda kellett a kipukkasztásához, ami nem csekély sebzést jelent, lévén a legkeményebb ellenfelek is simán megfeküdtek egytől.)

Szóval, a törp városba lépve meglehetősen leamortizálódott folyosókra jutsz. Sehol egy lélek, de mégis az az érzés keríti hatalmába az embert, mintha minden mozdulatát árgus szemek lesnék. És ez sajnos igaz is: amint a konyhába érsz, jókora patkányszerű kutya veti rád magát. A játék során először kénytelen leszel megfutamodni, mert a bestia hétköznapi fegyverekkel sebezhetetlen.
Mikor a lávató partjára érsz, kicsit fellélegezhetsz, ide már nem jön utánad, de mikor átbukdácsolsz a túlpartra, és az egyetlen lehetséges folyosó végén felmarkolod a törp hullájáról a kulcsot, az energiakristályt, és ha már itt van, a törphúst is (bah!), megint meghallod a távoli morgást, és felcsillanni látod a gonosz szemeket a sötétben.
Rohanj az első ajtóhoz, melybe beillesztve a kulcsot bemenekülhetsz a sziklazúzóba. Itt egy kis trükkhöz kell folyamodnod: illeszd a tartályszerű gép oldalába a kristályt, majd mássz fel a létrán a kapcsolóhoz. Hajítsd a törphúst a prés alá, várd meg, míg a szörny alámászik, aztán ereszd rá a súlyt.
Ez még ennek a csúfságnak is betesz, kábultan terül el a földön lehetőséget adva a szomszédos iroda átkutatására. Mindenek előtt húzd meg a kart, majd markold fel a kulcsot a mellette lévő fiókból, valamint a naplót az emeletről. Aztán térj vissza a folyosók felkutatásához.
Ha játszottál a Resident Evil sorozat valamelyik részével, nem okoz nagy meglepetést, amikor az

> **Föld- és vízgoblinok**
>
> Gasztronómiai okokra vezethető vissza az ötödik szinten élő két goblintörzs évek óta tartó viszálya, ugyanis mindkét csoport harciasan próbálja meggyőzni a másikat, fogyasszák egymás kedvenc eledelét. Mostanra a vita odáig fajult, hogy egymás teljes kiirtását követelik, amiben neked szánják a főszerepet. Cserébe hihetetlen gazdagságot ajánlanak: az egyik oldal nagyhatalmú mágustól elorzott, hétköznapi rézamulettet, a másik elásott kincsük helyét, mely egy teljes aranyat rejt. Ilyen esély csak egyszer adódik az életben, rántsd ki a kardot, és hadd hulljon a férgese!
> Ha netán kapzsiságod odáig vezetne, hogy mindkét törzset levágod, a szint elhagyása előtt keresd fel az itt élő kereskedőpárt, és vásárold fel minden hasznos terméküket, mert amikor legközelebb visszatérsz, meggyilkolva és kifosztva találod őket. Kellemetlen, de azért neked is jut valami a zsákmányból.



agyonpréselt nemezised újra felbukkan. Ez alkalommal végleg meg kell szabadulod tőle, rohanj vissza a préshez, és húzd meg a földszinti kart felnyitva a lávamedencét.

Nem kimondottan értem, a lény hogy nem veszi észre a jókora lánggödröt, de teljes lelki nyugalommal belezuttyan, és porrá ég. De nem panaszkodom, nekem eddigre bőven elegem lett belőle.

A biztonság kedvéért zárd be a rácsot, aztán próbáld megkeresni az ércbányát. Útközben nézz be minden terembe, hogy begyűjts két kulcsot, meg néhány energiakristályt, és ha nincs nálad, markolj fel egy csákányt is.

Mithrilt kell keresned, mely természetesen az egész labirintusban egyetlen helyen rejlik csak-, a tárnák legvégén. Ott is fel kell másznod a facsúszdákra, hogy csákányoddal kierőszakolhass egy jókora rögöt a falból, mely persze túl méretes, és nem fér be a hátizsákodba.

Semmi vész, valahogy cipeld el a közeli géphez, helyezd a bal oldali teleport szerkezetre, adj neki áramot, és repítsd át a rögöt a zúzdába. Itt fogod feldarabolni négy részre, amelyekkel aztán boldogan vágtathatsz a kovácsműhelybe. (Ne felejtsd itt a kétkezes kard öntőformáját, szükséged lesz rá.)

A kohóban kapcsold be az egyetlen préssel rendelkező gépet, helyezz két mithril rögöt a tartályba, és add hozzá az Akbaa meteorból visszamaradt port. (Ugye, ezt sem hagytad otthon?) Ebből a három dologból öntöd ki a fémrudat, melyet a kétpréses gép tetejére kell helyezned. A bal oldalra most az öntőforma kerül, és már húzhatod is meg a kart előállítva csillogó-villogó kardodat. (Volt itt valahol egy szablyaforma is, ha jobban kedveled az egykezes fegyvereket, megkeresheted.)

No, most két választási lehetőséged van: vagy elviszed a kardot és a tojást a kígyónővérekhez, és kiadva a lázadók rejtekhelyét megbűvölteted velük a bökőt, vagy te magad végzed el a varázslatot valamelyik varázstekerccsel. (A kriptákban van ilyen, de később, az Ylside táborban is találsz majd. Csak használd a tojást a kardon, majd mondd rá a bűvigét, és kész.)

CSALÁDI HERCEHURCA. Ezzel a kaland a végéhez közeledik (ez alkalommal tényleg), akár egyből elindulhatsz a negyedik szintre az Ylside tábort elzáró erőtérhez, vagy előbb megpróbálhatod megoldani a királyi család évtizedek óta tartó kalamajkáját.

Ha ezt választod, vissza kell térned a kriptákba a hatodik szint erőteréhez, hogy azt kikapcsolva beléphess Poxsellis király kazamatáiba.

Annyit elárulhatok, utálni fogod ezt a helyet, rengeteget kell majd kapcsolókért rohangálnod, amint az elveszett lelkek labirintusába érsz. Igazából csak egy dologra kell figyelned: mikor a délnyugati teremben meghúzod a kart, az felemeli a rácsot a karócsapdák elől, és egyúttal bezárja a falat tőlük keletre. Vagyis, ha átverekedted magad a csapdákon (akár levitációval, akár nyilat lőve a szemközti kapcsolóba), vissza kell térned, hogy visszakattintsd a kallantyút az eredeti állapotába. (Mellesleg ebben a szobában van egy rejtett gomb, amely a játékban fellelhető egyetlen gyógykutat fedi fel.)

Még vár rád egy-két kar, de aztán megérkezel a körterembe, ahol azokat a karokat kell átállítani, amelyekre a szobor keze mutat.

Így juthatsz be az utolsó két szobába, melyek közül a déliben található világító kő vészkijáratként használható, ha a hatodik szint nagytermének emeletén az északnyugati sarokba passzírozod.

De ez várhat még, mert hátra van az északi szoba, ahol Flornece királynő kéri, nyomozd ki halálának okát, hadd térjen nyugovóra meggyötört lelke. És ha már itt vagy, kukkants be a koporsók mögé, hogy az ott megbúvó enchant item tekerccsel befejezhesd kardod bűvölését. Na, ez is megvan!

Már csak az utolsó szint van hátra, ahová sajnos csak lebegés varázslat elmondása után juthatsz le, ugyanis a karócsapdát lefedő kapcsoló épp a túloldalon van. De legalább odalent nem sok dolgod lesz, csak ki kell fosztanod négy sírt, és a belőlük felvett kristályokat Poxsellis koporsója köré helyezni. Így juthatsz hozzá a híres illúzióoszlató fejfedőhöz, amelyet rögtön fel kell próbálnod, hogy megtaláld a kivezető utat. Ugyanis csak ezzel látod a földön a nyilakat, melyeket szorosan kell követned, ha nem akarod, hogy a rács épp az orrod előtt csapódjon le a kijáratnál. (Érdekes lesz így megküzdeni a két rád rontó lich-csel, talán jobban jársz, ha egyelőre hanyagolod őket.)

Múmiaház kivégezve, már csak a gyilkosság kinyomozása várat magára. Az eltelt idő ellenére nagyon egyszerű dolgod lesz, mert a királynő egyértelműen beazonosította támadóját, az egyszemű embert. Micsoda véletlen, akad ilyen a bárban, a készséges Enoill, aki a kaland elején ingyen italt fizetett. Most bezzeg tagad, de ha veszel neki egy korsó sört a csapos hölgytől, rögvest lerészegedik, és kulcsát a széken felejtve kitámolyog levegőzni.

Ezzel menj vissza a városba, és keresd meg kicsiny lakása ajtaját a kovácsműhelytől nyugatra.

Ott, a ládában találod meg a leveleket, melyek egyértelműen Carlót, az őrségparancsnokot nevezik meg felbujtóként. Az öreget felelősségre vonva mindent beismer, sőt, azonnal elővarázsolja farzsebéből a király ellen szőtt összeesküvés bizonyítékát. (Legalábbis ő azt hiszi, összeesküvés volt, pedig csak az örökösök megmentésére alapított szervezet trükkjéről volt szó.)

A papírost elolvasva végre a király is megérti, mi történt, és kissé morózusan, de büszkén próbálja meg feldolgozni az eseményeket.

Amíg ezen ügyködik, te menj le a föld alatti tó partjára, az Ylside tábort elzáró erőtérhez, ahol épp belefutsz Aliába, a király elveszettnek hitt lányába. A kisasszony úgy dönt, hogy kilép a névtelenség homályából, és dohos barlangját nemesi kényelemre cseréli. Ebbe másoknak is lesz ugyan némi beleszólásuk, de inkább nem lövöm le a poént, nézd végig te magad az animációt.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE. Eljött hát a nagy leszámolás ideje, beléphetsz Iserbius birodalmába. Az őröket levágva és a termeket kifosztva szerezhetsz még két Akbaa meteort a kollekciódhoz - egyet a főpap ládikájából, melyhez a kulcsot az ágy rejti, és egy üres koponyába helyezett gyertyával nyitható ki.

Ezeket a nagyterem ajtaja előtti emelvényekre illesztve megcsodálhatod az egyre démonibb külsőt öltő embert, aki már csak kardod suhintására vár, hogy átalakulása teljesen befejeződjön. Ne várasd sokáig, adj az arcának, aztán nézd végig a bevezető képsorokat! ■ BIRD

MENTŐÖV



THE SIMS

Szia! Lenne pár kérdésem a The Sims Unleasheddel kapcsolatban:

Hogyan lehet megszabadulni háziállattól? (kutyustól)? Az éhenhalás tuti módszer, de ahhoz el kell adni a WC-t. :D Volt két kutyám, minden szép és jó, szaporítottam őket, és kíváncsiságból nem az eladást választottam. Később rájöttem, hogy 3 kutyus túl sok...

Sajnos (?) nem lehet eladni a kedvenceket, állatot felvállalni itt is felelősség, akárcsak a valós életben.

Nem lehet valamit csinálni, hogy a kutyáim elkergessék a ház környékéről a kóborállatokat, de legalábbis valamit tenni az ellen, hogy a ház ne legyen tele idegen macskákkal, kutyákkal?

El lehet zavarni a kóbor állatokat, de mindig jön másik, főleg, ha van cica WC és/vagy tűzcsap a telkeden. A kutyáid a kóborállatokat nem kergetik el, sőt inkább játszanak velük.

Hallottam 1 pletykát, miszerint készül a következő Sims kiegészítő The Sims Weekend néven, gondolom, a név magáért beszél. Te hallottál róla?

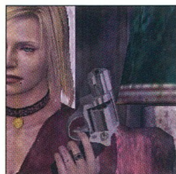
Nem. Pedig a hétvége nagyon hiányzik...

Szerinted mit lehetne tenni az ellen, hogy a kutyus úgy vizeljen a tűzcsaphoz, mint a másik, azaz ne hagyjon tócsát.(Mind a két eb 'housebreaking'-je maxon van.)

Tócsa mindig van... a valóságban is, nem? :)

Miért isznak állandóan a budiból? Van kaja nekik mindig, hiába szidom őket, azért is a WC az élelemforrás. Persze, ha bent van valaki a fürdőben, akkor neeeem, akkor bezzeg jó a kajás edény is. Ilyen sunyi az AI? Pedig ez nem is a B&W...

Szerintem nem az AI sunyi, de tény, hogy vannak kutyák, akik jobban szeretnek onnan inni. A szidás legyen következetes és azonnali, talán tanulnak belőle. De sajnos valószínűleg meg kell barátkoznod ezzel a helyzettel is. Ha nem megy, tarts cicát. :) Lily



SILENT HILL 2

Kedves Mocsy! Gondom van a Silent Hill 2-vel! A végigjátszás alapján haladtam, de a woodside apartmanban, amikor a szemétledobóba kéne a gyümölcslevet ledobni, nem tudom azt a rohadt dobozt felvenni. Lehet, hogy rossz dobozzal próbálkozom? Ott volt, ahol Eddie rókázik, pontosabban a szobája előtt. Megvizsgáltam a szemétledobót (kívülről) is, és James rájött, hogy valami nehezet kellene beledobni. A térképen is be lett karikázva, de nem veszi fel azt a kiba*** dobozt!!! Az egész motelt végigjártam, de semmilyen más gyümölcslékartont nem találtam. A játék különben nagyon kiru!!!!

Kérlek, segíts minél előbb!!!

Köszi: Zoli

Ui.: az újság tök király, csak kevés a levrov!!

Rossz helyen keresed az üdítős kartont. Emlékszel arra a helyre, ahol megtaláltad a Fire Escape Keyt? A harmadik emeleten volt, itt kell megkeresned a délkeleti lépcsőházat. Menj le az első szintre, onnan nyílik egy folyosó. Ennek a végén lesz az üdítő (Canned Juice).



MORROWIND

Hello Mocsy. Most nemrég sikerült megszereznem a Morrowindet, és egy pár dolog nem tiszta nekem. Örülnék, ha segítenél nekem, mert ez a játék nagyon jó. Van enchant skillem nagy, és nem tudom, hogy kell elfogni az ellenség lelkeit (az ellenségnek halottnak vagy élőnek kell lennie?). Melyik lélek, milyen tárgyban, mire jó?

Az ellenfél lelkének elfogásához két dologra lesz szükséged. Az első egy megfelelő minőségű lélekkristály. Értelemszerűen a golden saint lelkét nem pakolhatod bele egy mezei kristályba, ahhoz legalább egy grand soul gem szükséges. Nem elég azonban a kristály, harc közben még rá kell mondanod az ellenfeledre a Soul Trap varázslatot. Ekkor fehér karikák jelennek meg az áldozat körül, de a varázslat kis idő múlva eloszlik. Most már csak le kell győznöd az ellenfelet a varázslat hatása alatt (vigyázz, a mágiahasználók dispel magickel leszedik magukról), és a lelke automatikusan beköltözik a nálad lévő kristályba. Amennyiben nincs megfelelő kristály a hátizsákodban, úgy a lélek elvész.

Az egyik Blade trainernél a Bélockot és Balmorában az egyik csávónál a ShortBlade-et nem lehet fejleszteni: mikor ráklikkelek, akkor azt mondja, hogy Governing attribute, és nem engedi fejleszteni, ez miért van?

Minden képességnek van ez a governing attribútuma. Ez azt jelenti, hogy az alaptulajdonságaid (erő, ügyesség intelligencia) értéke befolyásolja azt, hogy mekkora lehet a hozzá tartozó képzettség nagysága. Példa: a heavy armor attribútuma az erő. Gyenge 50-es erővel legfeljebb 50-es heavy armor skillt érhetsz el. Amennyiben jobbat akarsz, úgy először az erődet kell megnövelned, ezután a trénerek tovább tudnak képezni.



Helló Mocsy! Lenne két kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban. Az egyik az, hogy megátkozhatnak-e? Ha igen, akkor azt hol lehet megszüntetni? Ugyanis van rajtam valami olyan varázslat, mely 10-30 pontot levon bizonyos tulajdonságaimból (még akkor is, mikor teljesen meztelen a kari, tehát tárgy miatt nem lehet).

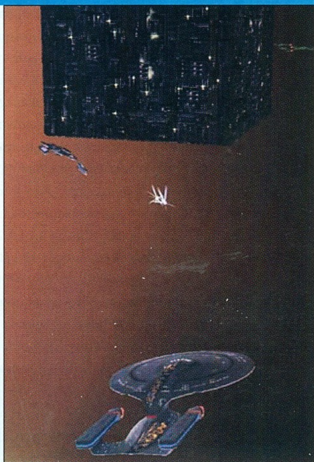
Nem hiszem, hogy átok, inkább valamiféle betegség vagy ártó mágia (ezek a tulajdonságaidat erősen lecsökkentik). A megoldás egyszerű, a templomokban lévő shrine-oknál fizess be restoration varázslatra, az elméletileg megszünteti a dolgot.

OLVASÓI KÉRDÉSEK

Hali! Van egy kérdésem a **Blade Of Darkness**sel kapcsolatban. Lovaggal játszom a Mines Of Kelbegen pályán. Már bejártam az egészet, kinyírtam mindenkit, megtaláltam a rúnát, a piros és a zöld kristályt, de a harmadikat, a kéket nem találom sehol! Láttam, ahogy egy kis szörny bekapta, utána is mentem, megöltem mindenkit, de a kő nincs sehol. Lehet, hogy bug? A szoftver eredeti.Előre is kösz: András

Sziasztok! Kérdésem lenne, mert elakadtam, és lassan az őrület határán állok! A **ST-Starfleet Command 3** Romulán küldetéssorának „Sneakers" című epizódjáról van szó. Ez az a küldetés, amikor álcázva kell egy aszteroida mellé lavírozni, és elhelyezni egy bombát, hogy elcsaljunk a Federációs állomás mellől két Akirát. Ez rendben is van. A játék figyelmeztet, hogy ne menjek túl közel az állomáshoz, amíg az aszteroida fel nem robban, és az érzékelő zavarók el nincsenek helyezve. A bomba átsugárzása után az OPS tiszt rákérdez, hogy elhelyezze-e a zavarót. A válasz természetesen igen. Ekkor láthatólag nem történik semmi, és a bombát is csak bizonyos távolságból hajlandó a tisztem robbantani. De itt megáll a tudomány, mert a detonáció után az Akirák elindulnak, és ha a közelükbe kerülök, ők, ha kikerülöm őket, akkor az állomás vesz észre (persze álcázott állapotban vagyok). Mindent az utasítások szerint végzek el. Valamit figyelmen kívül hagyok, mert a hajómon semmiféle szenzorzavaró kütyü, vagy az űrbe kisugározható ehhez hasonló szállítmányt nem találok!?
Mi a megoldás? Válaszoljatok légyszi!
Előre is Köszönöm, és Sziasztok! Sass Endre





A másik kérdésem:
Szeretnék csatlakozni a Morag Tong guide-hoz. Csatlakozás után megbíznak egy küldetéssel. Meg is találom azt a Drow-t, akinek át kell adnom a Write-ot, de az nem hajlandó beszélni velem. Mit tegyek?
A küldetés leírása a naplóból: I have been given a Write for the honorable execution of Feruren Oran. He May be found in the Elven Cornerclub in the Hlaalu Plaza here in Vivec.

Lehet, hogy a hírneved túl alacsony. Fizesd le, vagy hízelegj neki, akkor jobban fog hozzád viszonyulni, és lehet, hogy elveszi az iratot. Mondjuk, én sem szívesen venném át a kivégzési parancsomat.

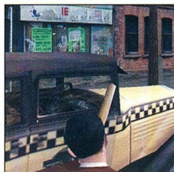
ICEWIND DALE



Hello Mocsy! Kérlek, segíts, az Icewind Dale-lel van egy kis gondom: a tolvaj/mágus egységemről lenne szó, sehogy se tudok varázsolni vele, pedig nagyon kéne, mert nála van a Sleep igém! Már szintet is léptem vele, de nem enged (mármint varázsolni). A faja fél-elf, ha ez segít. Ha nem tudsz megoldást gondomra, továbbítsd levelem annak, aki illetékes ez ügyben. Kérlek, e-mailben válaszolj! Üdvözlettel: Nagy Gábor

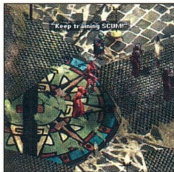
Gyanítom, hogy a karaktered büszkén feszít a bőrpáncéljában, esetleg még egy kis pajzsot is tart az egyik kezében. Ezt sürgősen felejtsd el, a mágusok csak páncél nélkül képesek varázsolni. Szedd le a páncélt, memorizáld a kívánt varázslatot, pihenj néhány órát, és máris szórhatod a varázsigéket.

MAFIA



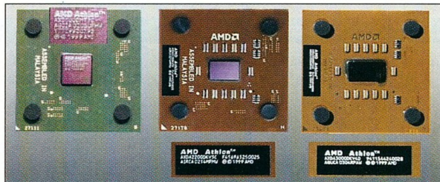
Hello! Azt szeretném mondani, hogy ha valakinek gondja a Mafiával, nyugodtan írhat nekem, esetleg felnézhet a honlapomra supportért. E-mail címem (a publikus): mafia-thegame@fw. hu, a honlapom címe: mafia. jatekok.hu. Örülnék, ha betennéd a Mentőövbe! Üdv és további jó főszerkesztést: Percy

BG2: SHADOWS OF AMN

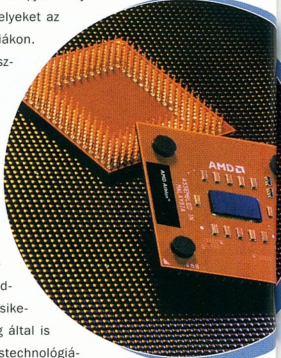


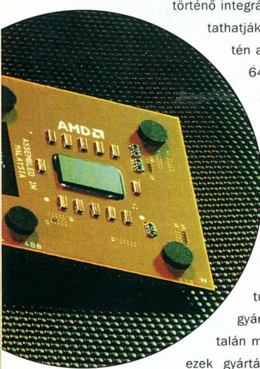
Hi Lily!!! Mivel rengeteg Baldur's Gate 2-es levél érkezik, amiben a segítségedet kérik, úgy döntöttem, átvállalnám az elakadt kalandorok segítését, nagyon szívesen! (Ne kelljen annyit dolgoznod:) Én 4-5-ször végigvittem, a küldik nagy (95) százalékát tudom. Jó lenne, ha megjelentetnéd a címem a GAMER-ben, ahova várom a leveleket. Mindenki bátran írhat. Mindenben szeretnék segíteni!:) Király az újság, csak így tovább!!! RaVeN (The Cowled Wizard) E-mail: abstrack@suli.osb.hu

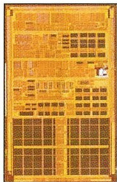
AMD: OPTERON, ATHLON 64, ILLETVE BARTON PROCESSZOROK



Mint ahogyan azt a sunnyvale-i illetőségű Advanced Micro Devicestől az elmúlt fél év során már megszokhattuk, ismételten nem telhet el hónap a nélkül, hogy a vállalat ne változtatna valamit is aktuális üzletpolitikáján, és ennek következményeképpen hivatalos processzor-útitervének közeljövőre vonatkozó részletein. A piaci igények ismételt felmérését követően a cégvezetés ugyanis immáron sokadszorra értékelte újra termékeinek jövőbeli megjelentetését, és azt, hogy mi módon tudna a legjobban helytállni az Intel minden eddiginél agresszívebb üzletpolitikája által nemsokára bevezetni kívánt, 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbusszal, valamint Hyper-Threading technológiákkal felvértezett Pentium 4 processzoraival szemben. Ennek megfelelően a két cég közötti konkurenciaharc legfőbb színterét változatlanul a felsőkategóriás asztali gépekbe szánt processzorok értékesítése fogja képezni, mely mellett az AMD prioritásskálájának legmagasabb fokán a továbbiakban is a felsőkategóriás szerverekbe szánt, x86-64 architektúrára épülő Opteron processzorok értékesítése szerepel. E központi egységeket illetően az AMD egyelőre semmilyen újabb információt nem hozott nyilvánosságra leszámítva hivatalos megjelenésük időpontját, mely bemutatóra április 22-én kerül sor New Yorkban. A korábban kiszivárogtatott adatok alapján annyit lehet tudni róluk, hogy a processzorcsalád első példányai 1,60 illetve 1,80 GHz-es órajeleken fognak működni, melyeket az év második negyedévében a nagyvállalati szerverekbe szánt egységek követnek 2,0 illetve 2,20 GHz-es frekvenciákon. Mint ahogyan arra már számos piaci elemző utalt észrevételeiben, az 1,40 GHz-es órajelen működő Opteron processzorok elsősorban tesztelési / kiértékelési célokat szolgálnak oly tekintetben, hogy azok jelenlegi teljesítményét alapul véve a vásárlóközönség eldöntheti, a későbbiekben megjelenő, magasabb frekvenciákon működő egységek megérik-e számukra az adott beruházás költségeit. Ezt az álláspontot látszanak alátámasztani azok a közlemények is, melyek arról tanúskodnak, hogy az AMD külön igény esetén a felhasználók rendelkezésére bocsát értékelés céljából olyan 1,40 GHz-es Opteron processzorokkal szerelt rendszereket, melyek az érdeklődők gépparkjába történő integrálásuk után, a rajtuk futó 64-bites UNIX operációs rendszer segítségével megmutathatják a SledgeHammer architektúrában rejlő igazi potenciált. A vállalat másik, szintén az x86-64 architektúrára épülő központi egységeinek asztali gépekbe szánt, Athlon 64 variánsainak megjelenését illetően ismét egy határozatlan időponttal lettünk gazdagabbak, ugyanis az eddig „tavasz"-ban meghatározott bemutató - a változatosság kedvéért - megint elmarad, és ezúttal szeptemberig kerül elhalasztásra. Ennek okairól sikerült közelebbit megtudnunk forrásainkból - mely információ a későbbiekben a cég által is megerősítésre került. Ezek szerint a gondok legfőbb forrása még mindig a gyártástechnológiával kapcsolatos, történetesen az AMD mérnökei alábecsülték a Silicon-On-Insulator tranzisztorok megfelelő órajelekre történő skálázhatóságának kihívását, és annak ellenére, hogy a birtokukban levő Athlon 64 processzorok teljesítménye megfelel a cégvezetés által korábban előirányzottaknak, 32-bites szoftverkörnyezetben nem rendelkeznek akkora erőfölénnyel számítási kapacitás tekintetében, hogy könnyedén maguk mögé utasíthassák a konkurens Intel leggyorsabb Pentium 4-es, vagy akár a vállalat saját felsőkategóriás Athlon XP processzorait. Mint ahogyan arról a múlt hónapban hírt adtunk, az év elején az AMD és az IBM közös együttműködésről szóló szerződést írt alá, mely a közeljövőben egyedülálló, fejlett gyártástechnológiák kifejlesztését irányozza elő. E kooperáció több szempontból is hordoz előnyöket az AMD számára, melyek közül talán mégis a legfontosabb az, hogy az IBM már rendelkezik SOI waferekből előállított processzorokkal, az IBM POWER 4-esekkel. Az ezek gyártása során szerzett tapasztalatokkal gazdagodva az AMD mérnökei feltehetően némileg áttervezik saját Athlon 64-es processzoraikat szeptemberi megjelenésükig, mely módosítás révén skálázhatóságuk akár a 90 nanométeres csíkszélességű gyártástechnológia bevezetéséig is biztosított marad. Az ismételt halasztás másik szempontjaként a vállalat sajtószóvivői egy olyan széleskörűen alkalmazható 64-bites operációs rendszer, valamint a hozzá tartozó szoftverkörnyezet hiányát jelölték meg, melyben az x86-64 architektúra előnyei teljes körűen megnyilvánulhatnának. Ez eléggé egyértelmű célzást jelent a Microsoft következő, fejlesztés alatt álló Windows operációs rendszerére, mely a híresztelések szerint ez év nyárra készül el – s melyen ugyanúgy futtathatók lesznek a megfelelő hardverplatform jelenléte esetében mind a 64-bites, mind pedig a 32-bites szoftveralkalmazások. E tényeket és érveket figyelembe véve kijelenthető, hogy az AMD részéről valóban illogikus és megfontolatlan lett volna úgymond „idő előtt" megjelentetni következő generációs ClawHammer processzorarchitektúrájukat, hiszen ezzel csupán már meglévő processzoraiknak lettek volna vetélytársaik. Az Athlon 64 megjelenéséig a vállalat processzorportfoliójának legújabb tagjait az Athlon XP processzorcsalád, 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező, „Barton" kódnév alatt emlegetett processzorai jelentik, melyek hivatalos bemutatójára február 10-én került sor. Architekturális szempontból a Barton mag nem jelent semmilyen előrelépést a jelenlegi Athlon XP processzorok Thoroughbred B0-ás magjához képest, hiszen a 37,6 millióról 54,3 millióra duzzasztott tranzisztorszám kizárólag a másodszintű gyorsítótár kibővített kapacitásának tudható be. Mint ismeretes, a processzorokban található, azokkal azonos órajeleken működő gyorsítótárak



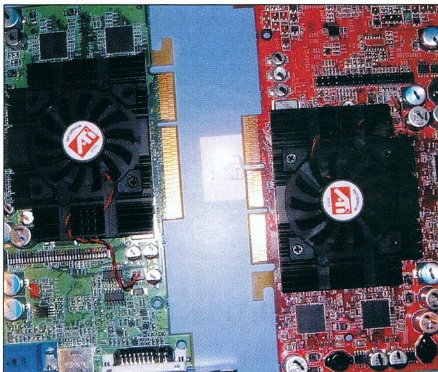




egyfajta dedikált, nagysebességű memóriának felelnek meg, mely elgondolás hátterében az az elv áll, hogy a rendszer a processzor szempontjából fontosabb, feldolgozandó információkat igyekszik ezekben a nagysebességű memóriákban tárolni annak érdekében, hogy adott esetben a központi egységnek ne kelljen száznál is több órajelcikluson keresztül – kihasználatlanul – arra várnia, hogy a kért adat megérkezzen a lassú rendszermemóriából. Az Athlon XP processzorok a februári bejelentést követően három taggal bővülnek: a 3000+, a 2800+ és a 2500+ PR jelölésű példányokkal, melyek a hónap végétől előreláthatóan 629, 399, valamint 185 dolláros árakon lesznek elérhetők. Az új mag megnőtt tranzisztorszámával párhuzamosan sajnos egy negatív tényező is nő, mégpedig a hőtermelés. Miután a Barton maggal rendelkező processzorok a velük megegyező PR jelölésű társaiknál alacsonyabb órajeleken működnek, ezért a 2500+ valamint a 2800+ példányok nem, a 3000+ viszont már különleges hűtést igényel - az ehhez felhasználható hűtés hőellenállásának mértékét az AMD legfeljebb 0,57 fok / Wattban deklarálta. Az új processzorok túlmelegedéséből adódó gondok megelőzésének érdekében az AMD mérnökei egy, az alaplapokon elhelyezett hődióda mellett a BIOS által is támogatott S2K Bus Disconnect funkciót vezettek be nemrégiben, mely a processzor hőmérsékletét azáltal igyekszik csökkenteni, hogy minimális adatfeldolgozás esetében lejjebb veszi annak órajelét, valamint tápfeszültségét. A jelenleg már kapható, és a még bevezetés alatt álló lapkakészletek közül az alábbiak támogatják e funkciót: VIA KT400, VIA KM400, SiS 746, Nvidia nForce 2.

ATI TECHNOLOGIES: RADEON 9900-AS GRAFIKUS GYORSÍTÓK

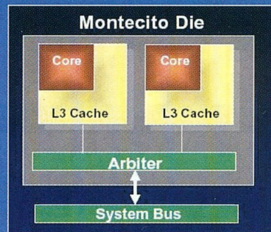
Az elmúlt hónap folyamán számos új információ érkezett szerkesztőségünkbe a kanadai ATI Technologies legújabb fejlesztésével kapcsolatban, mely a közel hat hónapja megjelent R300-as grafikus processzor némileg áttervezett és messzemenőkig optimalizált változata. Az R350 kódnévre hallgató VPU nem titkoltan a konkurens Nvidia legújabb generációs grafikus processzorának, a GeForce FX-nek teljesítményét, illetve szolgáltatásainak minőségét igyekszik célba venni, és a megfelelő mértékben felülmúlni azokat. Ahogyan arról az ATI szóvivői a nemrégiben megrendezett Comdex számítástechnikai szakkiállításon nyilatkoztak, a processzor megjelenésére a piaci változások függvényében valamikor az év első negyedének vége, második negyedének közepe felé lehet számítani. Időközben azonban úgy látszik, hogy a cég Sales Managerei veszítettek valamennyit önbizalmukból, ugyanis a legújabb hírek szerint a processzor sorozatgyártása már meg is kezdődött a tajvani TSMC üzemeiben. Jobban mondva az első processzoré, mivel az ATI legújabb trendjeit követően az R350-nek is két változata fog megjelenni: a RADEON 9900 valamint a RADEON 9900 Pro. Mindkét kártyához különböző gyártástechnológiával készülnek a grafikus processzorok, így az előbbi esetében a hagyományosnak nevezhető 0,15 mikron csíkszélességben, mely mind a processzor, mind pedig a vele együtt alkalmazott memóriák esetében maximálisan 375 MHz-es órajelet tesz lehetővé. Elemzők előzetes véleménye szerint az ATI megtartja a RADEON 9700-as sorozatban debütáló 256 bites memóriavezérlőjét, ám a rajta keresztül alkalmazott memóriák fajtáját, illetve mennyiségét tekintve egyaránt csak találgatások léteznek.



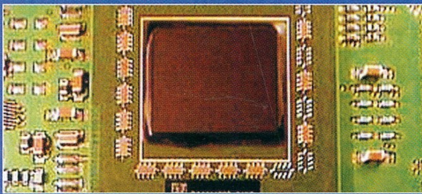


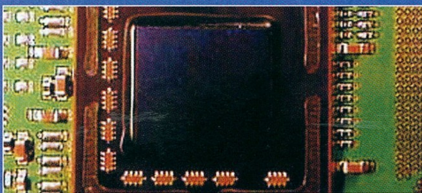
Ami biztosra vehető, hogy mindkét kártya minimum 128 MB memóriával fog rendelkezni, ezek fajtáját tekintve inkább a DDR-II-es chipek a valószínűbbek, ám hogy ezek DDR-II vagy pedig sima DDR üzemmódban fognak-e működni, talány. A RADEON 9700-as kártyákkal szinte teljesen megegyező architekturális kialakítása miatt a RADEON 9900 szintén csak nyolc renderelő futószalagot fog tartalmazni, melyekhez egy-egy TMU csatlakozik. A kártya várható bejelentésére a Hannoverben megrendezésre kerülő CeBIT során lehet számítani, mely bemutatót követően szinte azonnal elérhetővé is válnak az ATI vagy más partnercégek kiadásában. A RADEON 9900 Prót az előbb ismertetettekkel ellentétben finomabb, 0,13 mikronos gyártástechnológiával állítják elő, ami révén sokkal erőteljesebb megoldás lesz testvérénél. A kártya kialakítását tekintve nyolc renderelő futószalagjához egyenként két-két darab TMU fog csatlakozni. Bejelentésére szintén a CeBIT keretein belül lehet számítani, piaci megjelenése azonban a RADEON 9900-zal ellentétben – feltehetőleg az újratervezett processzor próbagyártását követő optimalizációk elvégzése miatt – csupán az év második negyedének közepe tájékára datálható.

INTEL: NORTHWOOD, PRESCOTT ÉS MONTECITO PROCESSZOROK



Annak ellenére, hogy a világ elsőszámú mikroprocesszor-gyártójaként számon tartott Intel, hivatalos processzor-útitervének megfelelően, csupán 2003 utolsó negyedében tervezi a 90 nanométeres csíkszélességű gyártástechnológiával előállított, Prescott maggal rendelkező processzorainak sorozatgyártását, nem hivatalos információk szerint a vállalat már februárban megkezdte ezek nullás revízióval rendelkező példányainak próbagyártásait. E processzorok kiforratlanságuk miatt természetesen korántsem nevezhetők véglegesnek, ám érdemes velük kapcsolatban felfigyelni arra, hogy ha az Intel jelenlegi tempóját a továbbiakban is tartani tudja, akkor a hivatalos ütemtervükben közöltekkel ellentétben úgy a Prescott processzorok végleges példányai, mint az ezek sorozatgyártásához szükséges gyártósorok már az év második negyedének közepe táján rendelkezésükre fognak állni. Ezt látszanak alátámasztani az Intel ama kijelentései is, melyek szerint partnereik számára az év közepétől elérhetővé teszik értékelés céljából legújabb asztali processzoraikat. Mint ismeretes, a Prescott maggal rendelkező Pentium 4 processzorcsalád tagjai kivétel nélkül 1 MB másodszintű gyorsítótárral, 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbusszal, továbbfejlesztett Hyper-Threading II technológiával, valamint az új maggal debütáló, kibővített utasításkészlet – Prescott New Instructions – támogatásával fog rendelkezni - mely utóbbi az adatfolyamok feldolgozásának sebességét adott esetben további 7-15 százalékkal fogja gyorsítani. A próbagyártásról szóló hírekkel egy időben érkeztek azok a hivatalos állásponttal ellentétes pletykák is, melyek szerint a vállalat a kiforrott gyártástechnológiát azonnal igénybe is fogja venni, és így még az év vége előtt találkozunk majd a Prescott magon alapuló processzorok 3,40, 3,60 illetve 3,80 GHz-es órajeleken működő példányaival. A hivatalos álláspont szerint kizárólag a 3,40 GHz-es Prescott mag megjelenésére lehet számítani a 2003-as évben, míg minden ennél magasabb frekvencián működő CPU megjelenése a jövő év első negyedére datálódik. Ami a jelenlegi felsőkategóriás Pentium 4-eket illeti, a Northwood mag legújabb szériájának öt modellje fog a közeljövőben megjelenni – 2,40, 2,60, 2,80, 3,0, illetve 3,20 GHz-es órajeleken -, melyeket az év második negyedében követ a processzorcsalád leggyorsabb, és ugyanakkor utolsó, 3,40 GHz-es órajelen működő, Northwood magos példánya. Ezeket a központi egységeket kiszolgáló i875P, i865PE valamint i865G lapkakészletek megjelenése április második felében várható.





Amint arról már korábban beszámoltunk, az Intel legfelsőbb kategóriás szerverprocesszora, az Itanium 2 nem igazán büszkélkedhet kimagasló eredményekkel eladásai tekintetében. Ettől függetlenül a vállalat az idén tovább bővíti Itanium portfolióját a Madison, illetve Deerfield kódnevekre hallgató processzormagokkal: mindkét magot 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiával állítják elő, aminek megfelelően órajeleik 1,50 GHz-től indulnak felfelé. Míg a Madison 3, 4 vagy 6 MB harmadszintű gyorsítótárral rendelkezik, és felhasználási területét tekintve négy és nyolcprocesszoros rendszerekhez lett tervezve, addig a Deerfield kizárólag 3 MB-os L3 gyorsítótárral rendelhető, és elsősorban alacsony energia-felvételű, kétprocesszoros rendszerekben történő felhasználásra lett optimalizálva. Az Itanium processzorok költségkímélő megoldásaként két központi egységet egy tokozáson belül integráló egységgel először 2005-ben lehet majd találkozni, mely fejlesztés neve Chivanóról idő közben Montecitóra változott. Mint azt a cég képviselői elmondták, a fejlesztés egyedülálló buszmegoldással fog rendelkezni, mely képes arra, hogy a két mag között megossza a feladatokat, megszabja, milyen arányban használják a rendszerbuszt, valamint gyorsítótáraikat. Szintén páratlannak ígérkezik maga a processzor mérete is, hiszen kialakítása körülbelül egybillió (!) tranzisztort fog tartalmazni, melyek tetemes részét a hatalmas, 18 MB-os L3 gyorsítótára teszi ki.

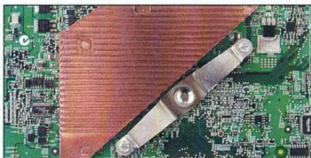
WESTERN DIGITAL: 10000 RPM MEREVLEMEZ



Február közepén mutatták be a Western Digital legújabb merevlemezét, mely a kezdeti híresztelésekkel – és reményekkel – ellentétben kizárólag nagyvállalatok adattároló rendszerei számára lesz elérhető. A WD által nemes egyszerűséggel „Raptor” névre keresztelt egység nem mindennapi jellemzőkkel rendelkezik, hiszen ez az első olyan Enterprise Serial ATA vezérlővel ellátott merevlemez, mely percenként tízezres fordulatszámon dolgozik. Az egység belsejében egyetlen adathordozó felület kapott helyet 36 GB-os kapacitással, mely kialakítás révén elképesztően alacsony, mintegy 5,2 ms-os elérési idővel rendelkezik. Mivel annak idején a Western Digital volt az első olyan cég, amelyik az SCSI csatolófelületű adathordozók területéről átültette asztali gépekbe szánt termékeibe a 7200-as percenkénti fordulatszámot, valamint a 8 MB-os gyorsítótárat, ezért igen valószínű, hogy a Raptor következő generációs, a jelenlegit sokszorosan túlszárnyaló kapacitással rendelkező egységei hamarosan az otthoni adattárolásban is megjelennek. ■ TATCOM

NVIDIA: NV30, NV31, NV34 és NV35-ös grafikus processzorok

Nemrégiben került hivatalosan megerősítésre az a hír, miszerint az elsősorban grafikus processzorairól, valamint integrált lapkakészleteiről ismert kaliforniai Nvidia cég vezetősége korábbi elképzeléseivel ellentétben úgy határozott, hogy legújabb generációs processzorarchitektúrájukat, az NV30 kódnévre hallgató fejlesztést a közeljövőben mégsem kívánják a grafikus gyorsítókártyák piacán tömeges mértékben megjelentetni, mi több, a továbbiakban az eredetileg előirányzottakhoz képest ezeknek csupán százezer darabot meg nem haladó gyártásra rendezkednek be. A drasztikus tervezetmódosítás hátterében feltehetően azon kritikák állnak, melyek keményen, de ugyanakkor a tényeknek megfelelően bírálták az Nvidia GeForce FX grafikus gyorsítóit, és melyek révén az ilyen processzorral ellátott termékek immáron korántsem számíthatnak akkora népszerűségre az „addict" játékosok körében, mint ahogyan arra a cégvezetés előzetesen számított. Ennek megfelelően az Nvidia a játékosok helyett inkább a professzionális alkalmazások felhasználói felé igyekszik nyitni termékeivel, és a

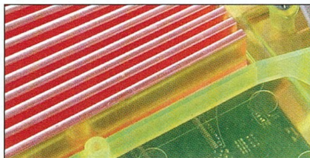












GeForce FX VPU-inak eladásait inkább e téren próbálja realizálni a közelmúltban bemutatott Quadro FX 1000, illetve Quadro FX 2000 grafikus gyorsítóival. A cég tervezőmérnökei a megújuló termékstratégia ellenére továbbra is szakadatlan dolgoznak az Nvidia közeljövő új fejlesztésein, melyek közül a GeForce FX termékek február végi, március elejei elterjedését követően az NV31-es, illetve az NV34-es processzorarchitektúrák megjelenésére számíthatunk a legkorábban. Mindkettejükről már most elmondható, hogy bár alapjaikban az NV30 leszármazottjai, mégsem fogják annak tudásának széles skáláját felvonultatni, így mindkettő egyfajta „butított" változata lesz a nemrég debütált GeForce FX processzornak. Az elsőként megjelenő NV31 bemutatkozójára feltehetőleg a hannoveri CeBIT kiállításon lehet számítani, mely processzorra alapuló termékek az előzetes tervek alapján a jelenlegi GeForce 4 Titanium sorozat egységeit fogják leváltani. Teljesítményük tekintetében valahol a GeForce 4 Ti 4600 környékén fognak mozogni - természetesen jelentős mértékben feljavított sebességű antialiasing és anisotropic filtering képességekkel.

Power Indicatór
nVIDIA.
Problem Report
The NVIDIA System Sentinel has determined that your NVIDIA based graphics adapter is operating on a severely limited power source.
To protect your hardware from being damaged or causing a potential lockup, the GPU has lowered it's operating frequency to a level which will cause it to operate safely. You may notice decreased performance in some applications.
OK
Cancel



Az NV31-nek három változata fog megjelenni, melyek mindegyike nyolcvanmillió tranzisztort és négy renderelő futószalagot fog magában foglalni. A három változat közötti egyedüli különbséget a processzorok illetve a memóriák sebessége fogja képezni, így a leggyorsabb 350 MHz, a középső 300 MHz, míg a leglassabb 250 MHz-es órajelen fog működni. A processzorokkal együtt alkalmazásra kerülő DDR SDRAM memóriák sebességét illetően az Nvidia egyelőre még nem adott meg konkrét adatokat, ám feltételezéseink szerint ezek 650 és 500 MHz-es értékek között fognak üzemelni.
Az NV34 architektúra jelenti a cég következő „mainstream" produktumát, így ennek a processzornak egyelőre három-hatféle variációjának tervezete létezik. Mindegyik magja negyvenötmillió tranzisztorból fog állni, és kialakításukat tekintve négy renderelő futószalaggal fognak rendelkezni. Megjelenésükre a mobil, illetve az integrált grafikus maggal rendelkező lapkakészletek piacán egyaránt számítani lehet, ahol is a lassabb példányok 300, míg a gyorsabbak 375 MHz-es frekvenciákon fognak működni. A nyáron megjelenő NV35 chipről az Nvidia egyelőre semmi konkrétumot nem szivárogtatott ki, amit egyedül tudni lehet róla, hogy magja 130 millió tranzisztorból fog állni, mely adat arra enged következtetni, hogy a jelenlegi GeForce FX processzoroknak némileg áttervezett változata lesz.





AEROMAP V2.0

Újságunk hasábjain már több alkalommal foglalkoztunk kézi számítógépekkel, hiszen ezek az eszközök megállíthatatlanul törnek előre felhasználási lehetőségeik sokszínűsége miatt. Azt láthattuk, hogy rengeteg PC-s programnak létezik PDA-s verziója, így nem csak korszerű menedzserkalkulátorként, hanem egyben játékra alkalmas mobil eszközként vagy akár mobiltelefonként is használhatjuk ezeket. Az egyes modellekhez gyártott kabátok, a soros illesztés, valamint az egyszerű hordozhatóság révén komoly szeletet hasítottak ki a műholdas helymeghatározó rendszerek piacából, ezért manapság egyre több autóban láthatunk beépített PDA konzolt a tájékozódás elősegítésére.



A GPS (Global Positioning System – műholdas helymeghatározó rendszer) az USA Védelmi Minisztériumának kezdeményezése volt eredetileg. Célja, hogy műholdak ismert pozícióiból egy ismeretlen koordinátájú földi pont helyzetét határozza meg (azaz megmutatja, hogy a Föld melyik pontján vagyunk). A rendszer 24 műholdból áll, mely 6 pályasíkon 4-4 műholddal rendelkezik 20200 km magasságban a Föld felszíne felett. A Föld bármelyik adott pontjából egyszerre kb. 8 műholdat láthatunk, az ezek által sugárzott jelek segítségével határozhatjuk meg a tőlük való távolságunkat. Legalább 3 műhold láthatósága kell ahhoz, hogy a helymeghatározás működjön, egy kis matematikával ez könnyen bizonyítható: egy műholdtól való távolságot egy gömbfelület határoz meg, két műhold távolságával keletkező két gömbfelület már egy kört metsz ki, ha pedig a harmadik műhold is látható, a három gömbfelület két pontot metsz ki, amelyek közül az elektronika könnyedén kizárja az egyiket, ugyanis az vagy a levegőben van, vagy a Föld mélyében. Sajnos azonban a műhold és az egyszerűbb vevőkészülék órájának pontos szinkronjához szükség van egy negyedik műhold láthatóságára is.

Az elsősorban katonai felhasználás miatt a jeleket a polgári közönség számára a rendszer csak torzítással továbbítja, sőt krízishelyzetek (pl. öbölháború) esetén csak katonai célokra érhető el.

A GPS használatához szükség van vevőkészülékre. Ezeknek több fajtája van, létezik egyszerű kézi készülék, mely az adott koordinátánkat jelzi ki, valamint képes iránytűként viselkedni. Előre betáplált útvonalpontok esetén a következő pont irányát és távolságát is jelzik. A komolyabbakra már térkép is feltölthető, így a túrázók, mérnökök számára egyszerre pótolják a térképet és az iránytűt. Ha autóban használjuk, akkor érdemes különleges, beépíthető eszközt vásárolnunk, mely nagy pontosságú helymeghatározást biztosít egy külső antenna révén.

Cikkünk apropóját a kézi számítógépekkel egybeépített GPS-vevők jelentik. Az általam rendszeresen használt Compaq IPAQ ugyanis képes GPS-kabát, vagy CompactFlash kabátba illesztett CF GPS-vevő segítségével GPS-vételre. A GPS-kabát egy tok, melybe a PDA-t lehet csúsztatni, a belsejében pedig GPS-vételre alkalmas elektronika, egy antenna, valamint egy CF kártyahely található (ez utóbbi elsősorban a nagy tárhelyet foglaló térképek számára). A CompactFlash kabát hasonló kivitelű, azonban ebben csak egy CF kártyahely található a kiegészítő akkuval együtt; a kártyahelybe bármilyen CF eszközt illeszthetünk, esetünkben egy CF GPS-vevőt.

A vevő a CF csatlakozónál kétszer hosszabb, kinyúlik a kézi számítógépből, hiszen ez a rész szolgál antennaként a műholdak jelének vételére. Mind a kabát, mind a CF GPS azonnal működőképes csatlakoztatás után, akár üzemelő számítógép esetében is.







A hardver azonban mit sem ér szoftver nélkül. Hiába tudjuk pozíciónkat, ha ez pusztán néhány szám. Léteznek PDA-ra olyan szoftverek, amelyek az egyszerű kézi GPS-vevő tudásával rendelkeznek, megjelenítik pozíciónkat és a következő ponttól való távolságunkat. Sokakban felmerülhet, hogy milyen jó lenne, ha ezek az értékek egy térképpel összekapcsolva mutatnák aktuális helyzetünket. Szerencsére ez nem csak nekünk, hanem a Navisysnek is eszébe jutott, így Aeromap nevű szoftverüknek már a v2-es verzióját próbálhattam ki egy szintén tesztelésre kapott Billionton CF GPS-sel együtt.

Az Aeromap kettős funkcióval rendelkezik: GPS nélkül egyszerű térképként használható, GPS-szel kombinálva megmutatja helyzetünket a Földön, valamint képes haladási útvonalunk követésével előre jelezni egy adott útvonal fordulópontjait és a távolságokat. A szoftverrel kapott térképek tartalmazzák Magyarország teljes területét, a megyeszékhelyek és további városok utcaszintű térképét és az ehhez tartozó POI-kat (Point of Interest – érdekes pontok). Ez utóbbiakat magunk is bővíthetjük saját pontokkal, például munkahelyünk, kedvenc újonnan nyílt éttermeink listájával, így aktuális pozíciónkból megtudhatjuk, hogyan juthatunk el leghamarabb abba a jó kis kínaiba, amelyet újra ki szeretnénk próbálni.

A program vektoros formában tárolja a térképeket, így szinte bármilyen nagyítást vagy kicsinyítést alkalmazhatunk a használhatóság határain belül. Az IPAQ középső, négyirányú gombja segít a térképen való gyors navigálásban, ha pedig középütt nyomjuk meg, átvált a nagyító módba, ahol a térkép közepére nagyíthatunk vagy kicsinyíthetünk. Így szinte egyetlen gombbal a térkép bármelyik pontját megkereshetjük, és ráközelíthetünk. Ha nincs kedvünk keresgélni, használhatjuk a beépített keresőt, mely a térkép POI-k között keres, pl. városok esetében utcanevekben, éttermek, benzinkutak, kórházak stb. között, Magyarországon a POI-k köre pedig a városokkal bővül ki. A rengeteg POI természetesen nem borítja be az egész képernyőt, minden egyes POI-típushoz beállítható hogy milyen nagyítási szinten jelenjen meg, így például a rendőrség, a kórházak a „nagy" Budapest térképen is láthatók, míg az éttermek csak viszonylag nagy nagyítás mellett.

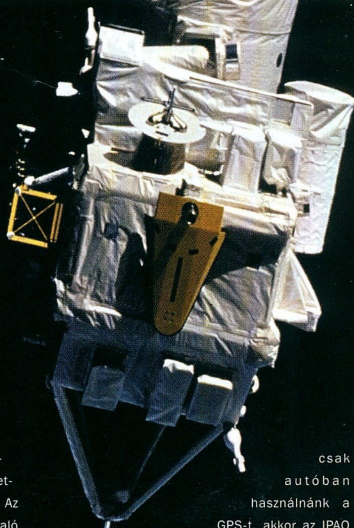
A térképen megjeleníthetünk domborzati elemeket is, ez azonban a nagy helyfoglalás miatt nem alapértelmezett telepítéskor. A domborzat használatának is van értelme, hiszen mint a szoftver neve mutatja, a levegőben is alkalmazható, a pilóták legkedveltebb GPS-szoftverének számít.

A program teljesen kihasználja a GPS adta lehetőségeket, és ehhez támogatást is ad. A GPS-beállítások menüben a GPS-vevővel való kapcsolatot tesztelhetjük, a GPS Nézet menüpontban pedig a képzeletbeli égboltot kirajzolva rövid műholdészlelés után felpakolja az égbolt megfelelő részeire a látható műholdakat, azokon jelzi a vétel erősségét, kékkel pedig a műhold használatát a navigációban. Értelemszerűen a helymeghatározás annál pontosabb, minél több kék műholdunk van. A képzeletbeli félgömb körül kék és piros íveket látunk, ezek a pozícióhiba nagyságát jelzik. A piros a GPS-jelek minőségéből számított pozícióhibát, míg a kék a vízszintes pozícióhibát mutatja. Például ha a piros sáv egy negyed kör hosszúságú, akkor a pozícióhiba 90 méter, ami esettől függően vagy soknak, vagy kevésnek számít. Az általánosságban elmondható, hogy városban való tájékozódáshoz 20-30 méteres pozícióhiba még elfogadható, országúton akár nagyobb is.

Ha a GPS-nézetben a 2D vagy a 3D felirat villog, akkor a térképnézet megmutatja aktuális pozíciónkat. Ha elindulunk gyalog vagy autóval, és a térkép GPS-követésre van állítva, az aktuális nagyításnak megfelelően a helyzetünk mindig a képernyő közepén marad, a térkép pedig mozog.

A szoftver képes útvonaltervezésre is, ami a GPS-funkciók hatékony eszköze lehet. Kijelölhetünk start- és célpontokat, valamint köztes útvonalpontokat is, a szoftver pedig automatikusan tervez ezek használatával útvonalat. A GPS-t követésre és térképforgatásra állítva a szoftver követi az útvonalat haladásunknak megfelelően, adott fordulópontoknál jelez, és hangüzenettel figyelmeztet a fordulásra, és ha elvétettük a fordulót, automatikusan újratervezi az utat a megváltozott feltételeknek megfelelően. Természetesen mindez igazán autóban használható, a program nincs felkészítve a „negyedik fenyőfánál balra" típusú túravezetésre

Következzen néhány hasznos jó tanács a GPS használatával kapcsolatban, mielőtt bárki elrohanna IPAQ-et és Aeromapot venni. Aki ismerkedni szeretne a technológiával, főleg túrázás szempontjából, az sok helyen bérelhet kézi készüléket, egy bérleti díj megéri a próbát, hogy vajon mire adjon ki az ember több tízezer vagy százezer forintot. Ha



csak autóban használnánk a GPS-t, akkor az IPAQ és az Aeromap jó választás a megjelenítésre, de a GPS legyen inkább különleges, beépített típus; ezek antennáját és tápellátását is könnyebb megoldani, ha fix helyre vannak szerelve, sőt vételi pontosságuk is jobb lesz a jól elhelyezett antennának köszönhetően. Aki viszont túrázás közben és autóban is használná a GPS szolgáltatásait, az mindenképpen CF kabátos IPAQ-et és hozzá való tetszőleges CF GPS kártyát válasszon, lehetőleg olyat, amelyik rendelkezik külső antennabemenettel, így az autó szerkezeti árnyékolását is kiküszöbölheti a jó helyre helyezett antennával, melyet csak a CF GPS tetejéhez kell csatlakoztatni. Sok autóban ugyanis a fémgőzölt sötétítéssel ellátott szélvédő megakadályozza a műholdak jeleinek vételét, így egy drágán megvásárolt IPAQ-CF GPS szett akár használhatatlan is lehet adott típusban. Későbbi számainkban még visszatérünk a GPS rejtelmeire: ha terveink beválnak, akkor a beépített navigációs konzolok, a TFT monitorok és a GPS vételre alkalmas fejegységek az autókat behálózó informatikai eszközök ismertetése során kapnak majd nagy szerepet. ■ **FLEX**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK gyors működés, bővíthető POI-k, domborzat kezelése, automatikus útvonaltervezés **HÁTRÁNYOK** kevés a várostérkép **ÁR:** 45 ezer Forint

A teszt során Billionton CF GPS kártyát használtunk, melyet a **Basys Kft** bocsátott a rendelkezésünkre. Tel.: **06-23-415-541**

10







SONY ERICSSON P800

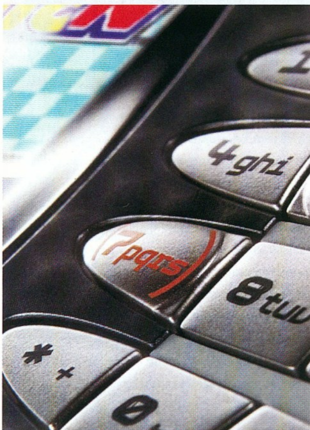
Info: Sony Ericsson Magyarország > **Web:** www.sonyericsson.hu

Az Sony Ericsson Mobile Communications (SEMC) 2001. október elején kezdte meg a működését többek között azzal a célkitűzéssel, hogy egyesítve a Svédek által képviselt fejlett mobilkészülék-gyártási technológiát a Japán vállalatóriás elektronikai és szórakoztatóipari tapasztalataival, rövid időn belül a világ vezető mobil kommunikációs cégévé váljon. Bár akkortájt az iparági recesszió éppen az őrületbe kergette a piac legjelentősebb képviselőit is, azért az mégiscsak elmondható, hogy az ambiciózus tervek megvalósításához várakozással teli légkörben kezdhettek neki a SEMC-nél. A T68i nem is okozott csalódást, és bár átütő sikere nem lett (persze, erre nem is számíthatott, hiszen mindössze az utolsó Ericsson modell újrakiadásáról volt szó), azért ezt a készüléket és a hozzá társított digitális kamerát, a CommuniCamet a szakértők egy része megfelelő kezdésnek ítélte. 2002 elején jutottak a csúcspontra, amikor is a CeBit alkalmából bemutatták a kifejezetten mobil internetre és multimédiára fejlesztett Symbian operációs rendszer alapú készüléküket, a P800-at, illetve egy hasonlóan sikergyanús modellt, a játékokra koncentráló Z700-at. Mindezt nagy show, látványos stand és magabiztos munkatársak kíséretében, így aztán azt gondolhattuk, hogy a SEMC háza táján valójában minden a legnagyobb rendben van. Ettől a ponttól viszont fokozatos mélyrepülés következett: az új modellek késtek, amit sikerült piacra dobni, azt a vetélytársak gyakorlatilag lemosták, végül, pedig mindez oda vezetett, hogy a harmadik negyedévben a Sony Ericsson már csak a piac 4,8%-át tudhatta a magáénak, és ezzel az ötödik helyre csúszott vissza a világ vezető mobilgyártói körében. Közben felröppent az a pletyka is, hogy gondok vannak az együttműködéssel, a Sony visszavonulót tervez, az Ericsson pedig végképp felhagy a készülékgyártással. Igaz, rögtön érkezett is a cáfolat rá, ám ez nagyon racionálisan úgy fogalmazott, hogy ha továbbra is veszteséges negyedévek következnek, akkor bizony a SEMC esetében a szóbeszédeknek megfelelő lépések is bekövetkezhetnek majd. Természetesen nagyon bíznak a jövőben, és sokat várnak a P800-as modelltől, amelynek a bevezetésével egészen kiváló készülék kerül majd a piacra. És ezzel el is érkeztünk a jelenhez, a P800 örömteli megjelenéséhez, amely egyes országokban még a tavalyi év végén, de túlnyomórészt – Magyarországhoz hasonlóan – azért inkább a 2003-as év elején következett be.

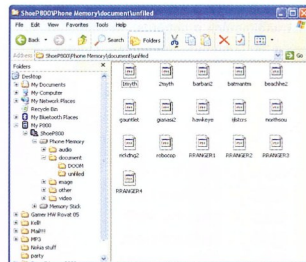
Nokia N-Gage

Miközben a készülékgyártók és a szolgáltatók közös érdekektől vezérelve egyre nagyobb érdeklődést mutatnak a mobil játékokban rejlő lehetőségek kiaknázására, a Nokia egészen egyedi módon, N-Gage néven saját mobil platformot jelentett be. Az új modell képes lesz az egyszerűbb felépítésű Java programok mellett a kifejezetten erre a készülékre fejlesztett 3D-s (vagy éppen nem 3D-s) játékok futtatására. És bár rendelkezik majd a fejlett mobilok összes jelentősebb tulajdonságával, azért alapvetően játékgép lesz, tehát a különleges design, a kezelőfelület és az éppen erre a feladatra optimalizált Symbian operációs rendszer is ezt szolgálja majd. Az N-Gage szoftvereket memória kártyán (MMC) vásárolhatjuk majd meg, és már az első körben is olyan nagy nevek feltűnésére lehet számítani, mint a Sonic, a Pandemonium és a Tomb Raider! Amennyiben ehhez hozzávesszük, hogy a készülék támogatja az MP3-lejátszást, beépített FM-rádiót tartalmaz, és hogy a programokat a bluetooth-kapcsolatnak hála vezeték nélkül felépített hálózaton keresztül multiplayerben is játszhatjuk majd, nos, akkor nem lehet kétséges, hogy az N-Gage bejelentése minden jobb érzésű gamerben az „azonnal kell nekem" reakciót váltja ki. Némi önuralomra adhat okot, hogy a CNN-en és a Gamespoton látható exkluzív bemutatók kapcsán úgy tűnt, hogy a játékok színvonala azért nem üti meg például a GameBoy Advance játékokét, sőt, a pár másodpercre látható Pandemonium mintha még kicsit szaggatott is volna. Mindenesetre a harmadik negyedévre tervezett piacra dobásáig még sok minden változhat, így reméljük, hogy a játékfejlesztők is optimalizálni tudják az N-Gage-re írt programjaikat. Ebben az esetben ránk bizton számíthatnak. (Sasa és Grath, az már két Magyarországon értékesített példány jelent:))





Tegyük hozzá, a sok várakozás jót tett a P800-nak, hiszen az eredeti elképzelések időközben kibővültek, így a készülék képessé vált az MP3 lejátszására, továbbá egy 16 MB-os Memory Stick Duo kártyával is felvértezték. Méreteit tekintve nagyjából megegyezik a Nokia 7650-essel, de alapvető különbség közöttük a P800 nagyméretű, 208x320 pixeles, 12 bites (4096 szín) kijelzője. Ennek a minőségére igazából nem lehet panaszunk, mert bár kicsit élettelenebb, mint mondjuk a 7650-esé, de összességében elmondható, hogy erős fény mellett is jól látható, illetve akkor sincs gond, ha kicsit megdöntjük a telefont, és oldalról vesszük szemügyre. A P800 egyik erőssége rögtön az első kézbevételkor feltűnik majd. Értjük ez alatt, hogy a nagyméretű kijelző itt nem reklámfogás vagy egyszerű marketingszöveg, hanem valóban elfoglalja az előlap jelentős részét. Alapállapotban közel a felét a billentyűzet takarja el, ám, ha ezt lehajtjuk, akkor gyakorlatilag teljes értékű kézi számítógéppel kerülünk szembe, amelyen a Symbian legújabb, 7.0-ás operációs rendszere fut kiegészítve a telefon felhasználói interfészével, amely UIQ néven vált ismertté. Lehetőségünk van eldönteni, hogy használjuk-e a flippet, illetve esetleg megszabadulunk tőle, és akkor virtuális mása veszi át a funkcióit. Az operációs rendszerben egyrészt a jobb oldalon található tekerő gombbal (Jog Dial, régi Sony-örökség) közlekedhetünk, de sokkal inkább javallott a másik oldalon rögzített műanyag „ceruza" használata. Ugyan beletelik némi időbe, amíg a PDA-khoz nem szokott P800 tulajdonos megszokja a ceruzát, illetve az érintésérzékeny kijelzőt, de ha sikerül, akkor a kezelés hatékonysága már félelmetes sebességre gyorsulhat. Természetesen a virtuális flippet kézzel is lehet nyomkodni, így ezzel és az 5 irányú Jog Diallel (a tekerés mellett lehet előre, hátra dönteni és lenyomni) a ceruza nélkül is kényelmesen hozzáférhetünk számos szoftverelemhez. Persze a nagy kérdés a P800 kapcsán éppen az volt, hogy az érintésérzékeny kijelzőn keresztül vajon mennyire tudjuk kényelmesen és gyorsan vezérelni a szoftvert. Nos, erre, ha konkrétan begépelésre kerül a sor, akkor kétféle mód kínálkozik. Az egyik a kézírás felismerése, a másik pedig a virtuális billentyűzet, amikor a ceruzával a képernyőn megjelenő billentyűzeten kell pötyögni. Bár első lépésben mindkét módszertől idegenkedtünk (ugye a hagyományos billentyűzetek javára), azért az elmondható, hogy az utóbbit 2-3 nap alatt, míg a kézírásos felismerést olyan egy hét alatt tudtuk megszokni. Mindenképpen csak csatlakozni tudunk a neten általánosan elfogadott véleményhez, miszerint a P800 rendkívül gyorsan és hiba nélkül azonosítja a kijelzőre írt betűket. A módszer olyannyira vonzó, hogy, ha az átkozott „i" betűvel és a kettősponttal nem gyűlt volna meg a bajom, akkor egészen biztos, hogy már az üzenetek begépelésére is szinte csak ezt használtam volna. Így azonban maradt a két módszer kombinációja, amely megfelelően váltogatva kényelmes és zavartalan használatot eredményezett. Leszámítva talán az olyan eseteket, hogy autóban vagy például a hazai utakon száguldozó BKV buszokon a virtuális billentyűzeten szinte lehetetlen feladat bármit is eltalálni. Ilyenkor azonban jó hasznát vehetjük a flippnek, ha nem távolítottuk el.



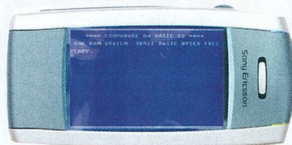
A bevitellel és az irányíthatósággal tehát nem akadt lényeges gondunk, a designt pedig itt, a szerkesztőségben szinte kivétel nélkül mindenki ízlésesnek, modernek és megnyerőnek találta. Ezek után nézzük meg a telefon egészen kivételes képességeit, amelyek közül talán a leglényegesebb tulajdonság a beépített internetböngésző, amely egyaránt támogatja a WWW és a WAP címek elérésének lehetőségét. Megszűnik tehát végre az a kötöttségünk, hogy csak a .wml kiterjesztésű oldalakat tudjuk a készülékünkről nézegetni, ami azért eddig eléggé visszaszorította a mobil internet irányába fellépő igényeinket. Természetesen a másik kritikus kérdés a sebesség, amely viszont még a nagysebességű, csomagkapcsolt rendszerekkel való együttműködés esetén is mérsékeltnek nevezhető. GPRS hálózaton belül teszteltünk pár WAP-os oldalt, amelyek valóban lenyűgöző sebességgel töltődtek be (pár mp), viszont mire a fotózáshoz egy komolyabb összetételű site, mint a például a mysymbian.com lejött, addig 3-4 perc is eltelt. Ráadásul még ez a kijelzőméret sem ad kellő áttekinthetőséget, ezért a WWW oldalak nézegetését inkább a notebookunkon tudjuk ajánlani, ahol a P800-at modemként használhatjuk, akár vezeték nélküli (Bluetooth) kapcsolat kiépítése segítségével. Mindenesetre a telefon a mobil internet kapcsán az eddigi készülékekhez képest gyakorlatilag egyedülálló feltételeket biztosít, ami kiválóan mutatja a Sony Ericsson elhivatottságát a témában. (Külön dicséret illeti őket a web site-ért, ahol találhatunk WAP és MMS konfiguráló felületet, amely a készüléktípus és a szolgáltató megadása után sms-ben elküldi nekünk a szükséges beállításokat.) A GPRS, HSCSD, HTML 3.2 és WAP 2.0 támogatás mellett természetesen az e-mailezésünket is menedzselhetjük róla (POP3, SMTP). Amenynyiben viszont ennél kevesebbel is beérjük, akkor még mindig küldhetünk MMS, EMS-t vagy egysze-

rű szöveges üzeneteket is. A multimédiás üzenetek megírása egyszerűen a legjobb, amivel eddig telefonon találkoztunk, és olyan meglepő apróságokkal is szolgált, mint hogy az üzenetben küldött képet lehetőségünk van megszerkeszteni, azaz például a ceruza segítségével ráírhatjuk, hogy kinek lesz, vagy csak úgy egyáltalán, rajzolhatunk rá bármit. Szintén itt készíthetjük el a hangüzenetet, amelyet az üzenethez akarunk csatolni, de vastagíthatjuk, vagy színezhetjük a karaktereket is stb. Persze, képeket letölthetünk a netről is, de sokkal nagyobb szabadságot ad a beépített digitális kamera, amellyel 640x480-as felbontású, 24 bites fotók lőhetők. Talán mondanunk sem kell, hogy fotókat rendelhetünk a telefonkönyv-bejegyzésekhez, illetve a gyorshívás listánkhoz is, így, ha beérkező hívásunk van, akkor a telefon a képet is megjeleníti a kijelzőn. Ilyet persze már eddig is láttunk, de a témában bátran állíthatjuk, hogy a P800 a legjobb, hiszen végre ezek a képek megfelelő méretben kerülnek a szemünk elé (fél képernyő).

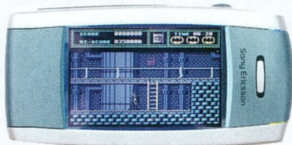
Akkor sincs komoly baj, ha meguntuk a fotózást, a böngészést, hiszen néhány menüponttal arrébb lehetőségünk van MP3-akat hallgatni és videofájlokat nézni. A 200 MHz-es RISC CPU kellően gyors ahhoz, hogy az MP3-lejátszás mellett akár üzeneteket írjunk, vagy mondjuk a feladatainkat rendezgessük. Az MP3 mellett a player lejátssza a WAV, az AMR, a MIDI, az RMF, az AU és az iMelody formátumokat is, filmek esetében pedig az MPEG-4 tömörítés támogatott. Az egyetlen gond ezzel a jól felépített rendszerrel, hogy a 12 MB rendszermemória és a 16 MB-os Memory Stick Duo csak demonstrációs mennyiségben képes MP3-at és videót tárolni. Ahhoz, hogy a P800-at időnként MP3-lejátszóként üzemeltessük, 128 MB-os flash memória lenne ideális, amelyet viszont kénytelenek leszünk külön beszerezni. Fülhallgatóként tulajdonképpen egészen jól vizsgázott a csomagban található headset, amely ezen felül kocsiban könnyíthet az életünkön. Talán még itt méltó említésre a kihangosítás lehetősége, amellyel élhetünk beszélgetés alatt, de természetesen aktiválhatjuk MP3-lejátszás közben is.

Az említett csomagolás tartalmaz még további 4 tartalék ceruzát, illetve egy dokkoló egységet is, amely arra hivatott, hogy USB porton keresztül biztosítsa a kommunikációt a mobil és például az asztali PC-nk között. Ebben lesz további segítségünkre a PC Suit program, amellyel könnyen mentést készíthetünk a telefonunk jelenlegi állapotáról, illetve szinkronizálhatjuk az adatainkat például az Outlookunkkal. A módszer azonban akkor jut a technológia jelenlegi csúcsára, ha nem vacakolunk holmi USB porttal, hanem beszerzünk egy Bluetooth adaptert, és vezeték nélkül párosítjuk az eszközt a PC-nkkel. Ez esetben 10 méteres körzetben bárhol lehet a mobilunk, ha éppen a címlistánkon módosítunk, fájlokat másolunk rá, vagy éppen

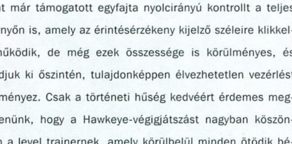
> A végtelenbe és tovább! P-64, Doom, ScummVM



A PDA-hoz kevésbé szokott felhasználók részére talán meglepő lehet a tény, hogy a Symbian operációs rendszernek hála a P800-on számtalan szabad vagy éppen pénzért kínált szoftver futtatható. Természetesen a lehetőségek annyiban korlátozottak, hogy adott programot azért a P800 képességeihez kell igazítani (kijelzőméret, kezelő felület, UI stb.), vagyis nem telepíthető ugyanaz a változat mondjuk a Nokia 7650-esen és a Sony Ericssonon is, hiába használnak egységesen Symbian operációs rendszert. A teszt időpontjában elérhető letöltések közül számunkra az emulátorok bizonyultak abszolút favoritnak, bár azért az elmondható, hogy az éppen csak kibontakozó P800-as kompatibilitásnak köszönhetően ezek beüzemelése egyelőre még jó néhány buktatót takar. Szerencsére a fórumokon a fejlesztők részéről gyakorlatilag folyamatos online help működik, így amikor már-már éppen a teljes kétségbeesés szélére kerültünk, akkor mindig időben érkezett a segítség (többnyire új verzió formájában). Végül mindenért kárpótolt a látvány, amikor első ízben betöltődött a C-64-es Outrun, majd ezt követte a Hawkeye, amelyet sikerült '88 után végre a P800-ason végigjátszanom (annak idején C-64-en a 9-es pályán mindig kifagyott:)). Ezen felbuzdulva aztán elkezdtünk olyan nagy címekre vadászni, mint a Pirates!, vagy a Maniac Mansion, de sajnos a Frodo névre keresztelt emulátor ezeket egyelőre nem tudta futtatni.



Ahogy az egyik fejlesztő megfogalmazta, az emuláció nem minden játék kapcsán működik, de sok esetben igen. Érdemes tehát próbálkozni. Nekünk a sort a Batmannel, a Giana Sistersszel, a Rick Dangerous 2-vel és a North and Southszal sikerült folytatnunk, így ezek garantáltan működőképesek. A fő nehézség azonban az irányításban rejlik, amely kezdetben a virtuális billentyűzet mellett a Jog Dialre, illetve a Camera és az Internet hotkey-ére szorítkozott. A későbbi változat már támogatott egyfajta nyolcirányú kontrollt a teljes képernyőn is, amely az érintésérzékeny kijelző széleire klikkelve működik, de még ezek összessége is körülményes, és mondjuk ki őszintén, tulajdonképpen élvezhetetlen vezérlést eredményez. Csak a történeti hűség kedvéért érdemes megemlítenünk, hogy a Hawkeye-végigjátszást nagyban köszönhettem a level trainernek, amely körülbelül minden ötödik bénázás után a következő pályára rakott. Mindent egybevéve azoknak a P800-tulajdonosoknak, akiknek volt C-64-ese, a Frodo beüzemelése szinte kihagyhatatlan, de igazából ez a csökkentett játékélmény a nosztalgikus érzésen felül, továbbá azon túlmenően, hogy mégiscsak elképesztő, hogy a mobilunk képes ilyesmire, hosszútávon nem lehet szórakoztató.



Letöltés: my-symbian.com/uiq/download/index.php



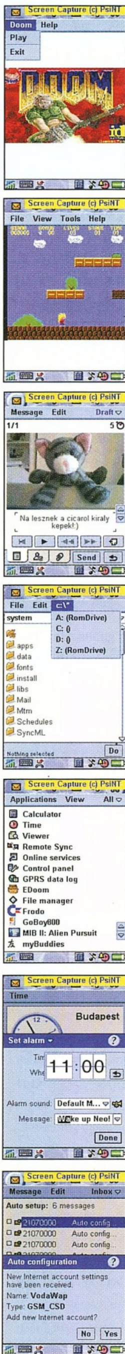
Hasonló tapasztalataink születtek a Doommal is, amelynek a P800-as változata szintén letölthető, bár a működéséhez fel kell másolnunk a megfelelő könyvtárba a Doom1.WAD és a Doom3.WAD fájlokat. Ezeket a telepítő nem tartalmazza, de ahogy a site-on a jó tanács szól, legyünk kreatívak, és szerezzünk be őket. Miután ez megtörtént, ellenállhatatlan kényszert érzünk majd, hogy rohangáljunk a barátainkhoz, munkatársainkhoz, lám, a Doom ilyen elképesztő sebességgel fut a mobilunkon. Ráadásul a nagy kijelző az első pár másodpercet tényleg meghatározó élménnyé teszi, ugyanakkor az irányításra vonatkozó nehézségek hamarosan itt is előtérbe kerülnek majd.

Letöltés: www.yipton.net



Végül ennyi félsiker után lettünk figyelmesek a ScummVM-re, amely a telepítés után a régi, ám felejthetetlen LucasArtsos kalandjátékok futtatására képes, mint például a Day of the Tentacle, a Sam and Max vagy az Indiana Jones and the Fate of Atlantis. És itt végre némi megnyugvásra is leltünk, mert bár maguk a játékok csak demo formájában voltak elérhetők, de legalább az irányításukra nem lehetett panaszunk, hiszen a point and clickre az érintésérzékeny kijelző és a műanyag ceruza is tökéletes.

Letöltés: www.sebelinteractive.de/scummvm/download.html





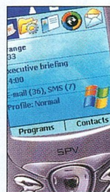
törlünk róla. Ugyancsak „ajándék" a Sony Ericssontól a PC Suit mellett egy másik CD, amelyen viszont valóban megtaláljuk a sokat emlegetett multimédiás tartalmat. Kiváló logószerkesztőt, csengőhangokat, a korábban beharangozott Java játékokat, ezek közül is talán a legérdekesebbet, a Men in Black vektoros változatát, egy demo videofájlt, animáló MMS-eket stb. Igazság szerint alapból a készülék kicsit félkarú óriás, és akkor válik többrétűvé, ha elkezdjük a CD-ről feltelepíteni a programokat, fájlokat. Még a telepítéshez tartozik, hogy a .sis kiterjesztéssel ellátott állományok a klikkelés után automatikusan a telefonra másolódnak, illetve, hogy ezt követően a folyamatot távvezérléssel a PC-nkről fejezhetjük be. Mindezt nagyon kultúráltan, az eddigi tapasztalataink alapján teljesen hibamentesen.

A fenti sorokban igyekeztünk kitérni a P800 lényeges tulajdonságaira (a keretes írásokban további érdekességeket találhattok, illetve megpróbáltuk a képeken keresztül az UIQ-t is bemutatni), így nem marad más hátra, mint az értékelés. Nagyon lényeges szempont a telefonnal kapcsolatban a teljes értékű PDA mód és a nyílt operációs rendszer, amely tulajdonképpen jelentősen megnövelt használati értéket jelent mondjuk egy rendes mobiltelefonnal szemben. Ezzel kapcsolatban persze el kell eldöntenünk, hogy van-e igényünk ilyesmire, de úgy gondoljuk, hogy a fejlődés megállíthatatlan, és hogy a Sony Ericsson az egyik lehetséges irányvonalat mutatja nekünk, amelyik a jövőben majd mindenképpen meghatározó lesz. A hátrányok között említhetnénk, hogy az üzeneteknél nem lehet kézbesítési jelentéseket kérni, vagy hogy a beépített böngésző azért nem képes az összes html oldal megjelenítésére, így például le kellett mondanunk az indexről, a plasztikról, a gurugamerről stb. (nem támogatja a frame-eket). Ezt orvosolja a napokban elérhetővé tett Opera böngésző, amelyet sajnos az idő rövidsége miatt már nem állt módunkban kipróbálni. Talán említésre méltó, hogy a kezelése során nekem zavaró volt, ha a Jog Dial után a flipen akartam mondjuk bármit is elérni, mert ilyenkor kicsit át kell fogni a telefont, hiszen a mutatóujjunk helyett a nagyujjunk jut szerephez. Általános tapasztalat, hogy akinek P800-a van, az általában a flip eltávolításával kezdi meg a telefon kényelmesebbé tételét, ilyenkor a számtalan előny mellett némi hibalehetőséget jelent, hogy a virtuális billentyűzeten a gombok pozícióját igen pontosan kell eltalálnunk. Bár az UIQ nagyon kultúrált és teljesen felhasználóbarát, azért a szoftverből kimaradt néhány apróság, mint a híváscsoportok és az eltérő profilok támogatása. Nekünk ezek egyáltalán nem hiányoztak, de esetleg elképzelhető, hogy valaki igényt tartana rájuk.



A P800 nagy előnye, hogy Sony Ericsson szinte kompromisszumok nélkül tudta piacra dobni a mobil internetre és multimédiára tervezett modelljét, ami emiatt egyben a jelentős késés okára is magyarázatul szolgálhat. A 200 MHz-es RISC ARM9 processzor teljesítménye kétszer akkora, mint például a Nokia 3650-esbe szerelt társáé (104 MHz), így a sebesség minden esetben optimális, sőt, inkább gyorsnak nevezhető. Ugyan a Memory Stick Duo kisebb változata a Sony memóriakártyáinak, de a csomagolásban található adapter segítségével kompatibilissé tehetjük bármelyik MS leolvasó számára. Ráadásul a szóbeszéd szerint a készülékeket nyáron már alapból 32 MB-os kártyákkal fogják szállítani. E tulajdonságok, illetve a már itthon is tapasztalható fogadtatása alapján (a magukra valamit is adó üzletemberek jelentős része már rég beszerezte) legalább akkora sikert jósolunk neki, mint a Nokia 7650-esnek, ami alapján azért várható, hogy a Sony Ericsson eddig nem túl fényes eladási statisztikái is megindulnak majd felfelé. ■ **SHOEBARON**

ÖSSZEHASONLÍTÁS



ORANGE SPV

Az Orange érdekessége, hogy ezen a készüléken debütált először az Microsoft Smartphone operációs rendszer, és általánosságban elmondható, hogy a Windows érzést biztosító szoftver a jól megszokott Outlookkal, MSN Messengerrel és Media Playerrel összességében jó értékeléseket kapott. A T3 például lazán maximális pontra értékelte, míg a Nokia 7650 ennél valamivel kevesebbet kapott.



NOKIA 3650

A P800-zal a Sony Ericsson alaposan feladta a leckét a Nokiának, hiszen a hamarosan piacra kerülő 3650-es készülék a képességeit tekintve gyakorlatilag semmivel sem jobb, mint a P800 (sőt, néhány esetben inkább elmarad tőle), viszont nem rendelkezik érintésérzékeny kijelzővel, így nem támogatja pl. a kézírás felismerését és egyáltalában kevésbé hat PDA-nak. Persze így legalább a választás lehetősége adott, és nem kétséges, hogy a felhasználók egy része igazából nem is részesíti előnyben a kézi számítógép stílust.

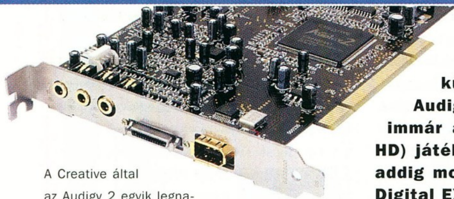
ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: nagyméretű, érintésérzékeny kijelző, Symbian operációs rendszer, gyors processzor, teljes PDA funkcionalitás, GPRS- és HSCSD-támogatás, MP3- és MPEG-4-lejátszás, HTML és WAP böngésző, beépített digitális kamera, 16 MB-os Memory Stick Duo kártya, Bluetooth kompatibilitás, kihangosító, JAVA támogatás, „Flight" mód (ilyenkor a telefont a hálózathoz való csatlakozás nélkül PDA-ként használhatjuk)alatt **HÁTRÁNYOK:** néhány apróság, egyből vehetünk nagyobb memória kártyát **ÁR:** előfizetéssel 170 ezer Forint

9

SOUND BLASTER

Info: CHS Hungary Kft. › **Tel.:** 451-3500



A Creative által az Audigy 2 egyik legnagyobb újdonságaként beállított

A legutóbbi számban tett ígéreteinknek megfelelően az alábbi két oldalon a Creative új hangkártyáját bemutató cikkünk 2. része olvasható. Míg előző alkalommal elsősorban az Audigy 2 széleskörű lehetőségeinek felsorolására, valamint az új, immár a 6.1-es hangzást is támogató 3D-s „motor" (EAX Advanced HD) játékok alatti habitusára és a CPU terheltségre koncentráltunk, addig most főleg DVD-Audio lejátszásra és a DVD-filmek alatti Dolby Digital EX dekódolás minőségére irányítjuk vizsgálódásainkat.

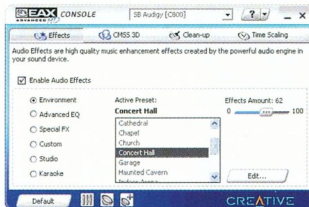
DVD-Audio elsődleges előnye a hagyományos CD-hez képest a megnövelt tárolókapacitáson túl (650 MB vs. 4,7 GB) abban rejlik, hogy az ott használatos 16 bites kódolással, és 44,1 kHz-es mintavételezési frekvenciával szemben 24-bites/96 kHz-es eljárással készül (sőt, a mintavételezési frekvencia egészen 192 kHz-ig növelhető, amennyiben a többcsatornás térhatású hang helyett megelégszünk a „hagyományos" sztereóval).

A DVD-Audio lemezek PC-n való élvezetéhez elméletileg három fő komponens szükségeltetik: egy 24-bites/96(192) kHz-es lejátszásra képes hangkártya, a megfelelő szoftver (beleértve az operációs rendszert is) és egy, a DVD-Audio szabvánnyal kompatíbilis DVD-ROM. Az első összetevő ugyebár adott az Audigy 2 személyében, a második célra tökéletesen megfelel a kártyához mellékelt szoftver (és az MS Windows 2000 vagy XP operációs rendszerek), gond szinte kizárólag a meghajtóval adódhat, ti. az első generációs DVD-ROM-ok szinte egyáltalán nem támogatják ezt a standardot, sőt, a második generációs egységek között is akadnak inkompatibilisek.

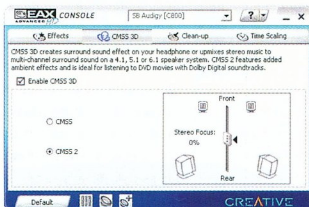
Tesztjeink során mindenesetre egy 5x és 12x sebességű Creative ill. egy 16x Pioneer DVD-ROM-mal is próbát tettünk, és örömmel jelenthetem, hogy ezek egyike esetében sem léptek fel nehézségek – s ez valószínűleg a 1999/2000 után gyártott meghajtók csaknem mindegyikére érvényes.

Ha rendelkezünk minden szükséges összetevővel, immár nyugodtan hátradőlhetünk kedvenc ülőalkalmatosságunkban, és végre annak eldöntésére koncentrálhatunk, hogy megéri-e az upgrade, azaz érzékelhető-e minőségi különbség a hagyományos CD és a DVD-Audio hangzása között. Nos, személyes tapasztalataim alapján bátran ki merem jelenteni, hogy a DVD-Audio felvételek dinamikája - hála az új generációs MLP (Meridian Lossless Packing) technológiának - szignifikánsan jobb a hagyományos PCM eljárást hasznosító CD-nél. A különböző fórumokon természetesen ettől homlokegyenest eltérő véleményekkel is lehet találkozni, én mindenesetre egy viszonylag szerényebb képességű multimédiás hangszórórendszer (az előző számban bemutatott Inspire 6700) birtokában is képes voltam a különbséget érzékelni. Azt a különbséget, amely még tovább fokozódott a "komolyabb" megoldások, a Logitech Z-560 és VideoLogic Sirocco Crossfire csatasorba állításával, így könnyedén el tudom képzelni, hogy a többszázezer forintos Hi-Fi rendszerek tulajdonosai már-már drámainak mondható minőségjavulást tapasztalhatnak majd meg. Apropó, multimédiás hangszórórendszerek: sokáig meglehetősen értetlenül álltam az előtt, hogy a Creative által az Audigy 2 "ideális kiegészítőjéül" ajánlott Inspire 6700-at miért analóg csatlakozókkal (szám szerint 3 darabbal!) kell a hangkártyához konnektálnunk, amikor mindez már évekkel ezelőtt egyetlen digitális csatlakozó segítségével megoldható volt pl. a SoundBlaster Live! és az FPS2000/2500 páros esetében. Nos, a válasz nem nélkülöz némi tragikus felhangokat, ti. a DVD-Audio szabvány licencjogait birtokló DVD Forum sajnos csak úgy engedélyezte a távol-keleti gyártó számára a kérdéses technológia felhasználását, hogy az ilyes-





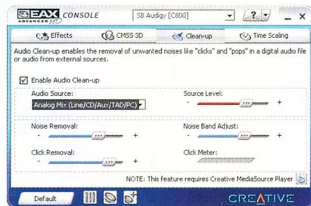
fajta lemezek lejátszásakor a digitális kimenetek letiltásra kerülnek. A szándék nyilvánvaló: megakadályozni, vagy legalábbis megnehezíteni a tartalom lemásolását. Más kérdés, hogy a lejátszó program



› INTERMEZZO – NEIL YOUNG

A legfrissebb iparági háborúság mulatságos mellékfejezete, hogy a sokáig a Sony egyik leányvállalata által „futtatott" Neil Young, a neves rockzenész (a 25 évnél fiatalabb korosztály talán leginkább a Pearl Jammel való közös projektjei, ill. mostanság „Are You Passionate?" albumának - ill. arról is elsősorban „Let's Roll" című szerzeményének - váratlan sikere kapcsán hallhatott felőle) minden létező fórumon a DVD-Audio mellett kampányol... Lehet, hogy a jó öreg Neil nincs egészen képben az iparági törésvonalakat illetően? Persze az is elképzelhető, hogy így akar bosszút állni egykori munkaadóin... Mondanom sem kell, Young új albuma a bakelit és a CD mellett DVD-Audio változatban is megjelent – szerintem igencsak jó vétel, és nemcsak a hangminőség miatt.

AUDIGY 2 II. RÉSZ

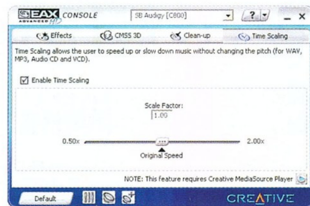


szintjén megvalósított, vagyis szoftveres védelem mennyi ideig képes féken tartani a kellőképp elszánt kalózokat (szerintem semeddig, de arra kiválóan alkalmas, hogy számos potenciális vásárlót elriasszon).

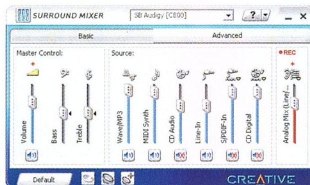
Végezetül egy fontos megjegyzés: az említett korlátozás kizárólag a DVD-Audio lemezek lejátszásakor érvényes, vagyis semmi alapja azoknak a weben

DVD-AUDIO VS. SACD

A régi szabványok lecserélése újakra sohasem nélkülözhet némi iparági háborúságot (gondoljunk csak a DVD-írók kapcsán két nagy ellenséges táborra szakadt cégekre), és ez sajnos az immár több évtizedes kort megért CD nyugdíjazásával sincs másképp. Míg az érdekelt vállalatok egy része a DVD Fórumba tömörülve megalkotta a Creative által is támogatott DVD-Audio standardot, addig az eredeti CD feltalálója, a Philips, és az annak elterjedéséért talán legtöbbet tett cég, a Sony külön utakon indult el. Együttműködésük gyümölcse az SACD – Super Audio CD szabvány, amely a jelenleg talán legfejlettebbnek számító DSD - Direct Stream Digital kódolásnak, és a magasabb mintavételezési frekvenciának köszönhetően a DVD-Audiónál is jobb hangminőséggel kecsegtet. A standardok közötti küzdelem egyelőre eldöntetlennek tűnik, habár az már most világosan látszik, hogy a Sony komoly helyzeti előnyt tud kovácsolni kiterjedt médiabirodalma révén: mivel a japán vállalat több ezer előadóművész felett gyámkodik, viszonylag csekély fáradságába kerül ezek műveit CD mellett SACD-n is megjelentetni. Ennek megfelelően az SACD kiadványok listája máris több ezer tételt tartalmaz, míg a konkurens DVD-Audio kevesebb, mint 500 nevet tud felmutatni. Az viszont egyértelműen az utóbbi szabvány elterjedését segíti elő, hogy élvezetéhez elegendő egy második (vagy újabb generációs) DVD-ROM, vagy asztali lejátszó, miközben a SACD lemezek megszólaltatása különleges - és jelenleg még nem igazán olcsó - megoldást igényel.



futótűzként terjedő híreszteléseknek, hogy az Audigy 2 digitális kimenete használhatatlan volna - CD-k és különböző digitális fájlformátumok esetén igenis kielégítően működik.

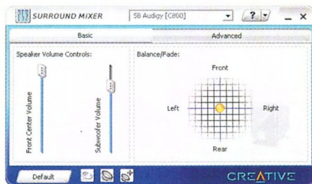


Mint arról jelen írásunk első részében beszámoltunk, abból, hogy az Audigy 2 elődjétől eltérően immár a 6.1 hangzást is támogatja, a PC-s játékok terén egyelőre vajmi kevés előnyt lehet kovácsolni.

De vajon mi a helyzet a DVD-filmekkel, hiszen egyes kiadók - eltérően a szoftverfejlesztő cégek többségétől - nem voltak restek élni a hétcsatornás térbeli hangzás kínálta lehetőségekkel. Ennek megfelelően már kis hazánkban is számos olyan filmhez hozzá lehet jutni, amely az 5.1-es Dolby Digital szabványon túl a 6.1-es Dolby Digital EX-et is támogatja – ezek közé tartozik pl. a Star Wars „Baljós árnyak" és „A klónok támadása" epizódja,



és (hangos üdvrivalgás!) a Gyűrűk ura – „A gyűrű szövetsége" is. Ez utóbbinak külön érdekessége, hogy az eredeti angol hangsávon túl a magyar szinkront is Dolby Digital EX-ben rögzítették, ráadásul meglepően jó minőségben. A hétcsatornás hang kiemelkedő minősége szerencsére a többi alkotás sajátja is: a hátsó center hangszóró használata valóban sokat lendít a filmek nyújtotta élményen. A minőségi javulás talán nem akkora mértékű, mint a sztereóról, vagy Dolby Surroundról Dolby Digitalre történő átállás esetén, de kétségkívül érzékelhető. E téren az egyetlen, az Audigy 2 ellenében megfogalmazható kifogás csak az lehet, hogy a DTS standardnak megfelelő hangsávok dekódolását továbbra sem támogatja. Ez annál is inkább fájdalmas, mivel a hangkártya kétségkívül rendelkezik az ehhez szükséges teljesítménnyel – a dolog hátterében, akárcsak a DVD-Audio esetében, valószínűleg itt is különböző licencgondok állnak.



Habár az Audigy 2 lehetőségeit bemutató cikkünk II. része is a végéhez érkezett, még mindig számos témakör (CMSS 2, a 24 biten/96 kHz-en történő felvétel, THX minősítés) kifejtésével maradtunk adósak – erre, és a végső konklúzió megvonására remélhetőleg a következő számban kerül majd sor. ■ **JOSHUA**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK DVD-Audio és Dolby Digital EX támogatás

HÁTRÁNYOK DTS dekódolás hiánya **ÁR:** 34.000,-

9

KLIPSCH PROMEDIA 5.1

Info: Pixel Multimédia Kft. › **Tel.:** 266-6059



Ha kiejteném a számon a Klipsch nevet, sokan azt mondanák, hogy nem lehet túl sikeres a számítástechnika területén, mivel többnyire ismeretlenül csengene a fülekben. Akik viszont valaha is hallottak már Klipsch hangfalrendszert, azt hiszem, örökre megjegyezték azt a nevet, amelyik etalonnak számít a multimédiás hangrendszer-gyártók között. A sikeres 2.1 és 4.1 szettek után piacra került a középsugárzóval ellátott 5.1-es rendszer, mely tovább öregbítette a cég méltó hírnevét.

A hangfalrendszer súlyra nem okozott csalódást, fizikából már ismerhetjük a mágnes nagysága és ereje közti viszonyt, egyszerre könnyű és nagy mágnes pedig nem létezik. A praktikus csomagolás az 5.1-es rendszereknél megszokott 4 darab egyforma szatellit sugárzót, a középsugárzót és a mélynyomót rejtette, valamint a vezérlő egységet és a szükséges kábeleket. Rövid szemrevételezés után nyilvánvalóvá vált, hogy bár kinézetre a hangfalak tetszetősek, ezzel bizony nem fogjuk az otthoni hifirendszerünket meghajtani. A Klipsch Promedia 5.1 ugyanis ízigvérig számítógépes hangfalrendszer, amire több jel is utal. A mélynyomóban levő erősítő csak analóg bemenetet képes fogadni, vagyis DVD lejátszó dekóder nélkül nem is csatlakoztatható hozzá. Egyéb bemenet csak egy van, a vezérlő egység oldalán, a mini jack típusú aljzatba MP3 lejátszót vagy discmant csatlakoztathatunk. A vezérlő egység sem távirányítható, közvetlenül az előlapon helyezkednek el a hátsó, a sub és a fő hangerő szabályozói, valamint maga a vezérlő egység is kábellel csatlakozik a mélynyomóhoz. Egyedül a kábelek egyszerű és szabványos rögzítése az, ami megtalálható a szobai berendezésekben is, de a Klipsch bevallottan azért tervezte így, hogy a rendszert különleges minőségű kábelekkel akár magunk tuningoljuk még jobb hangúvá.



Nem véletlen, hogy szobai rendszerekkel hasonlítom össze az alapvetően számítógépes hang megszólaltatására gyártott eszközt, ugyanis a nagy rivális, a Logitech Z-680 ismerte szinte az összes dekódolási szabványt, csatlakozói pedig a teljes otthoni multimédiát ki tudták szolgálni. Győztest azonban még korai hirdetni, hiszen joggal tehető fel a kérdés: ha a számítógépes hang megszólaltatására alkalmas, akkor miért is kapna mínuszpontot?

Nem is kap, ehhez már elég az is, ha az összeállított szettet meghallgatjuk, fel fogjuk fedezni a különbségeket. Papíron nem sok van, az 500 W-nyi RMS teljesítményt a Klipsch rendszere is hozza, ebből darabonként 60 W-ot a szatellit, 200-at a mélynyomó vállal fel. Fogadhatjuk ennél a rendszernél is kétségekkel ezeket a számokat, mindenesetre a valósághoz közelítenek, ugyanis nem csak saját benyomások alapján, hanem az internetes fórumokat olvasgatva is közös megegyezéssel szinte mindenki a leghangosabb multimédiás hangfalrendszernek kiáltotta ki a Klipsch rendszerét. A hang persze nem minden, szükségesek hozzá megfelelő minőségű hangszórók is. A szatellitek két hangszórója között a hangfalak belsejében keresztváltó lapul, amely a magas- és középsugárzókra csak a szükséges frekvenciákat továbbítja, így azoknak nem kell küszködniük a számukra megoldhatatlan feladatnak számító hangok visszaadásával, és így tisztább, pontosabb hangzás érhető el. Ez a magas hangokon hallatszik a leginkább, a gyakran éles magasak eltűnnek, helyüket a középpel összemosódó teljes felső frekvenciatartomány veszi át, mint ahogy az a THX minősítés egyik kritériuma is. A mélynyomóknak sem kell szégyenkezniük, a 19 milliméteres MDF lapokból készült láda, a dupla hangszóró és a bassreflex doboz-kialakítás 100 dB felett is pufogástól és torzítástól mentes mélyeket produkál, a rendszer pedig nagyon mélyre le tud menni még akkor is, ha a tuc-tuc zene helyett nagybőgőt vagy basszusgitárt kell megszólaltatnia.

A kialakítás szinte a számítógép köré vonzza a hangszórókat, sőt, a kábelek hossza nem is teszi lehetővé az egész szoba bedrótozását. A vezérlő egység helye is a monitor mellett van, természetesen ehhez az egység és a hangfalak designja is megfelelően esztétikus látványt nyújt. A rendszerhez már csak egy hatcsatornás dekódolásra képes hangkártya szükséges, ugyanis a vezérlőegység mini jack bemenetén kívül csak 2 darab mini jack bemenettel rendelkezik, ide várja sorrendben az első, a hátsó és a center/mélynyomó csatornáit.

Zenehallgatásra és filmnézésre a Klipsch Promedia 5.1-nél jobbat még nem alkottak a multimédiás rendszerek között, sőt talán a játékok terén is kimagaslót produkálna, ha a játékok mindegyike kihasználná lehetőségeit, ezt azonban csak kevés név tudja produkálni. A konklúzió nem is lehet más: a Klipsch továbbra is a legjobb. ■ **FLEX**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: esztétikus kivitelezés, tökéletes hangvisszaadás, komoly teljesítmény **HÁTRÁNYOK:** drága, nincs benne dekóder, nem járnak hozzá hangfallábak **ÁR:** 155.000.-

10



GAMER MAGAZIN 2003/01

THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL COMPO

TRIBUNAL PC CD-T NYERT:

REBÁK TIBOR - 4564 NYÍRMADA

FÁTYOL TAMÁS - 4267 PENÉSZLEK

DR. DÖMÖK SZABOLCS - 1173 BUDAPEST

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

3D MARK03

A gondos előkészületek (tucatnyi mirror site beizzítása) ellenére a népszerű 3D Mark tesztprogram legújabb verziójának megjelenése több napra kiütötte a Futuremark (az egykori MadOnion) internetes szerverét. Az első három napban több mint másfélmillió letöltést regisztráltak a derék finnek, akik egyébként minden tőlük telhető módon igyekeztek fokozni az érdeklődést. A február elején, a cég honlapján indított visszaszámlálás és a kedvcsináló screenshotok sem érhettek fel azonban egy meglepő eseménnyel: az Nvidia sajtóbejelentésben tudatta a világgal, hogy véleményük szerint a tesztprogram grafikus engine-je nem tekinthető mérvadónak napjaink 3D-s játékai szempontjából - és ezért nem ajánlják a használatát. A Futuremark és az ATi válasza sem késett sokáig; ráadásul több hardvertesztekkel foglalkozó, igen népszerű weboldal is nyíltan közölte, hogy nem kívánják figyelembe venni tesztjeikben a 3DMark2003 pontszámokat. A lassan eldurvuló nyilatkozatháború, és a tesztprogrammal szerzett első tapasztalatok (általában igen alacsony fps és pontszám) alaposan megkavarták a felhasználókat világszerte; az alábbiakban igyekszünk tisztázni a fontosabb tényeket.

A TESZTEK. Az új 3DMark tervezésekor a Futuremark két fő célt tűzött ki maga elé: egyrészt igyekeztek úgy felépíteni a teszteket, hogy azok az elkövetkezendő másfél-két évben megjelenő játékokhoz a lehető legjobban hasonlítsanak. Ennek érdekében folyamatosan kapcsolatban voltak a vezető hardvergyártókkal és jó néhány játékfejlesztő stúdióval is (érdekes egyébként, hogy 2002 decemberéig, azaz csaknem 16 hónapig az Nvidia is bétateszter volt). A másik fő cél pedig a 3DMark2001 egyik fontos gyengeségének kiküszöbölése volt, nevezetesen az, hogy az új tesztprogram kevésbé legyen érzékeny a CPU sebességére, és inkább a videokártya terhelésére koncentráljon. A finn srácok végül négy Game tesztet és több kisebb, az egyes feature-öket külön vizsgáló tesztet állítottak össze (utóbbiak között CPU- és hangkártya-teszt is akad egyébként).

Az első Game teszt egy második világháborús légi csata; ez volna napjaink elterjedtebb játékainak megfelelője. A poligonok nagy részére csak egyetlen textúra kerül (az égboltra és a talajra), de a repülőgépek már összetettebb felületek négy külön textúrával; a cube environment mapping hiánya miatt tehát a PowerVR kártyák már itt kiesnek. A teszt DX8-as vertex shadereket használ a korábbi fix T&L helyett, a régebbi videokártyákon ez a CPU-n futtatott szoftveres emulációval kerül megvalósításra. Mindezeknek köszönhetően a legtöbb DX7-es videokártyán (GF1-2-MX, Radeon 7500) is lefuttatható, és még azokon is tűrhető eredményeket produkál.

A Game teszt 2 és 3 már komolyabb igényeket támaszt a hardverrel szemben; a Doom3-éhoz hasonló dinamikus megvilágítás igen intenzíven használja a vertex és pixel shadereket. Az első esetben egy űrhajón, leginkább first person nézetben játszódó ütközetet tekinthetünk meg, a második teszt pedig a third person RPG-kre jellemző megoldásokat alkalmaz. A „Battle of Proxycon” és a „Trolls Lair” egyaránt stenciles, volumetrikus árnyékokat használ, valamint – ismét csak a Doom3-hoz hasonlóan – minden felületen bump mappinget. A vertex shaderek használatával tehermentesített CPU-n az UT2003-ban is megtalálható Havok fizikai engine dolgozik. Ezek a tesztek már alaposan kifektetik a legtöbb videokártyát; ez azonban nem véletlen, a Futuremark szándékosan nem a mai

hardverek képességeivel számolt, hogy kitolhassa a 3DMark2003 élettartamát.

Ez a két teszt kavarta egyébként a legnagyobb vihart, ugyanis a bevilágítási algoritmus kétféle változatban készült el; külön az 1.1-es és külön (az ATi kártyái által támogatott) 1.4-es pixel shaderekre. Utóbbiak 4 helyett 6 különböző textúra elérését teszik lehetővé egy renderelési menet során, ráadásul kétszer (összesen tehát 12), és az elvégezhető műveletek száma is magasabb. Emiatt az 1.1-es shadereket támogató kártyák többször kénytelenek feldolgozni a jelenetben található poligonok jó részét, mint az 1.4-est is ismerő kártyák – így jóval alacsonyabb fps-t tudnak csak produkálni. Ez a hátrány pedig a GeForce FX kivételével bizony minden Nvidia videokártyát érint, ami egyfajta (igen negatív) magyarázatot jelent a bevezetőben említett sajtóbejelentésre...

A negyedik Game teszt a Mother Nature nevet viseli, és lényegében a 3DMark. 2001 hasonló nevű hármas tesztjének folytatása. Patakpart, fűvel borított dombok és fák találhatók tehát ezen a helyszínen is, viszont a kidolgozás jóval részletesebb – a korábbi textúrás trükkök helyett például itt minden egyes falevél és fűszál igazi 3D-s tárgy, így a jelenet csaknem 800 000 poligonból épül fel. Az egyes felületek megjelenítéséhez a program – összetettségtől függően – 1.1-es, 1.4-es és a DirectX 9-es verziójában megjelent 2.0-ás pixel shadereket használ; ennek köszönhetően DX8-as hardveren nem is fut le, és a mostani csúcskártyákon is képregényszerű látványt tud csak produkálni.

FEATURE TESZTEK. A korábbi verziókban megszokott kisebb, az összpontszámot nem befolyásoló szintetikus tesztek is megújultak. A fill rate teszt csak kisebb plasztikázáson ment keresztül, a korábbi poligonszámteszt viszont már nem fix funkciós T&L-t, hanem vertex shadereket használ. A kb. 600 000 poligonos trollhalmaz megjelenítéséhez tehát DX8-at támogató hardverre lesz szükség.

A korábbi pixel shader és advanced pixel shader tesztek után most egy pixel shader 2.0 teszttel lehetünk gazdagabbak; érdekesség, hogy a program procedurális textúrákat használ. Itt tehát nem valamilyen bitmapek, hagyományos értelemben vett képek kerülnek a kártya memóriájába, hanem a teszt a pixel shaderekben, matematikai függvényekkel generálja a tárgyak felületét borító mintázatot. Ennek a módszernek az előnye, hogy nem foglal olyan sok memóriát, és gyakorlatilag végtelen felbontású, a textúrák egészen közelről sem lesznek pixelesek; hátránya viszont, hogy a mintázat nem lehet túlságosan összetett. A Futuremark kóderei a két állatszobron egyfajta márvány-, a talapzaton pedig fatextúrát használtak.

Az egyik CPU teszt a már korábban említett Havok fizikai engine-t kombinálja a vertex shader tesztben látott trollokkal vidám kis zuhanásokat produkálva (szóval a trollok így jártak :). Nagy örömünkre akad még néhány képminőség-teszt is, valamint a már említett CPU és hangkártya teszt; utóbbi a 3D-s hangok teljesítménycsökkentő hatását méri 0, 24 és 60 hangforrás használatával.

A PONTSZÁM. A 3DMark2003 összpontszámba kizárólag a felsorolt négy Game tesztben mért fps értékek számítanak bele. Ebből következően, ha egy teszt nem fut le a videokártyán, mert az nem támogatja a szükséges feature-öket, akkor azért bizony nulla pont fog járni, és ez meg is látszik majd a végeredményen. A Futuremark ezen felül súlyozta is a teszteredményeket; egy csúcsgépen a DX9-es teszt kb. 20%-ban számít, a többi három pedig egyenlő arányban (tehát mindegyik 26-26%-ot jelent). A pontos képlet tehát így néz ki: GT1 * 7,3 + GT2 * 37 + GT3 * 47,1 + GT4 * 38,7.

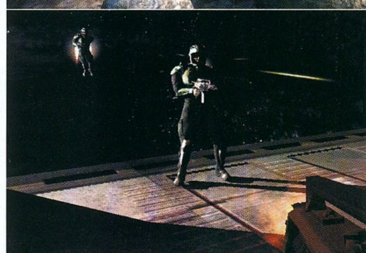
A cél az volt, hogy a jelenlegi csúcshardver (Radeon9700/GeForceFX és egy izmos processzor) kb. 5000 pontot érjen el; a tízezres lélektani határ átlépésére tehát várnunk kell még pár évet...

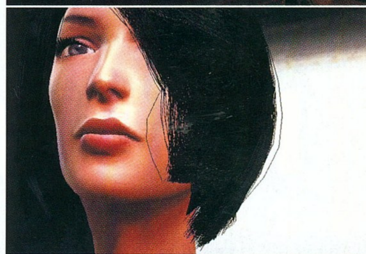
Ez a számítási módszer kétségtelenül vitatható, hiszen kizárólag a finn srácok véleményét tükrözi abban a kérdésben, hogy mennyiben számít a DirectX különböző verzióinak támogatása. Fontos következmény még, hogy a 3DMark összpontszámba nem csak a kártya teljesítménye, hanem a képességei is beleszámítanak; a Radeon 9700 és 9500 például a GF4 pontjainak sokszorosát fogja kapni, ugyanis az utóbbi a negyedik, DX9-es tesztért egyáltalán nem kap pontot, a GT2 és GT3 pedig jóval lassabban fog lefutni rajta az 1.4-es pixel shaderek támogatásának hiánya miatt.

A fentiek miatt tehát a 3DMark2003-nál az összpontszám önmagában még nem árul el mindent a videokártyáról, és a komplett gépnek sem csak a teljesítményét, hanem egyfajta szubjektív jóságát mutatja meg. Ennek ellenére véleményünk szerint igen jól sikerült és előremutató tesztprogramról van szó. Manapság nemhogy DX9-es, de DX8-as feature-öket igénylő játék se nagyon létezik; még a Doom3 is el fog futni például egy GeForce1-en is. Az új kártyák képességeinek korrekt összehasonlításához tehát nagy szükség van egy erre kihegyezett tesztprogramra, és az első tapasztalataink alapján az új 3DMark tökéletesen meg fog felelni erre. Az is egyértelmű viszont, hogy az eddigieknél részletesebb táblázatokra lesz majd szükség a korrekt összevetésekhez.

Végül szeretnénk felhívni a figyelmet arra, hogy ez az új, 2003-as verzió elsősorban az eljövendő játékok feltételezhető terhelését hivatott megjeleníteni; és ami nagyon fontos, emiatt nem váltja le a 2001-es változatot! A teszteléshez tehát még jó darabig érdemes és ajánlott is az előző 3DMark használata - a két program remekül megfér majd egymás mellett. **LY**













HOGYAN MŰKÖDIK A MEREVLEMEZ?

Sorozatunk újra hardveres vizek felé evez, egy olyan eszköz működésében mélyedünk el, mely minden számítógépben megtalálható. Működését sokan megismerhették a mindennapos használat során, de emiatt gyakran szembesülhettek eltűnt adatokkal, tönkrement merevlemezekkel, aggódó felhasználókkal vagy apukákkal. Cikkünk olyan anyagot próbál pár oldalba sűríteni, melyet szakosodott cégek űznek, és könyvek százait írták róla, de talán mindenki talál benne olyan hasznos ismeretet vagy tanácsot, mellyel sikerrel veheti fel a harcot az adatvesztés ellen.



Életem első merevlemeze egy 40 MB-os Conner volt, 386-os számítógépben. A boltban a gépvásárláskor azt mondták, hogy azért ilyen hatalmas, mert sok adat fér el rajta, és ez akkoriban igaz is volt. 5 és negyed-collos méretű volt, függőlegesen pedig két meghajtóhelyet foglalt el, így a két hely közötti fém tartókat le kellett hajlítani ahhoz, hogy be lehessen helyezni a számítógépházba. Működés közben a számítógépasztalt úgy rázta a fej mozgása, hogy alig lehetett gépelni, anyukám pedig meg volt győződve, hogy a hatalmas villanyszámla e szörnyeteg miatt van.

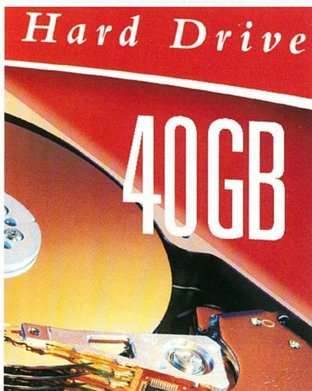
Aztán elmúltak ezek az idők is, manapság több 10 GB-os, notebookban használatos 2 és fél collos merevlemezek is léteznek, amelyek olyan halkan dolgoznak, hogy rá kell tapasztani a fülünket a notebook házára, ha vizsgálódni akarunk felőle. A merevlemez sokkal könnyebben hordozható, mindennapos adatmozgatásra is használható egység lett, mindemellett megbízhatósága nem nőtt a teljesítménnyel és a tárolókapacitással együtt.

A merevlemez mágneses elven működő tárolóeszköz, az adatokat mágneses réteg mágneses tulajdonságai tárolják, jelen esetben digitális alapon, vagyis az adatot a mágnesesség jelenléte vagy éppen hiánya jelzi. A mágneses réteg üvegből vagy alumíniumból készült lemezeken helyezkedik el, ez biztosítja a hordozó anyag stabilitását és szilárdságát. A lemezeket egymás fölé helyezik egy közös tengelyre, melyet a motor hajt meg. A lemezek közé nyúlnak be az olvasófej karjai, általában minden lemezhez két darab, az egyik alul, a másik felül olvassa az adatokat. A fejek tizedmikronnyi távolságra helyezkednek el a mágneses rétegtől, ezért ezt a réteget felhordás után tökéletesen simára polírozzák, hogy az egyenetlenségek ne sértsék meg a fejeket. A fejek szintén központi tengelyen vannak összekapcsolva, ezt a tengelyt egy lineáris motor mozgatja, mely félelmetes pontosságra és sebességre képes, másodpercenként akár 50-szer tud pontosan pozícionálni akár úgy, hogy minden lekérdezendő adathoz a teljes lemezsugár távolságot meg kell tenni.

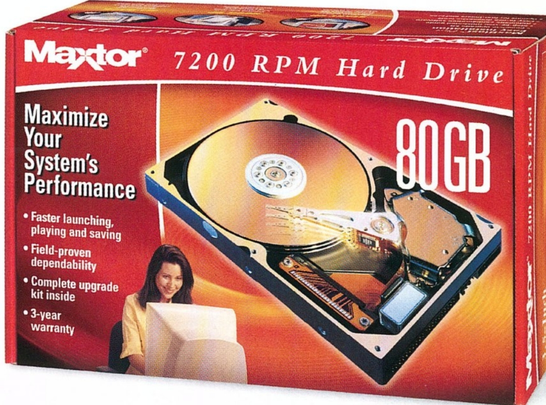
A merevlemezek teljesítményadatainál is létezik fontosabb dolog, melyet vásárláskor érdemes figyelembe venni: vajon meddig fog működni? Szomorú, hogy ez a kérdés egyáltalán felmerül, hiszen azt az érzést kelti, mintha a merevlemezek megbízhatatlanok lennének, és csak a mindenható kegyéből remélhetjük, hogy sokáig működő példányt vásárlunk. Ez ebben a formában nem igaz, a rossz hírnév oka az, hogy egy tönkrement alaplap vagy memória egy csere után változatlan állapotban működteti tovább a rendszert, egy tönkrement merevlemez viszont gyakran magával viszi a kéziratunkat, diplomamunkánkat, mp3-gyűjteményünket vagy a Micimackó összest, ezek pedig gyakran pótolhatatlanok, vagy éppen holnapra kellenének.

Aki azt várja, hogy megnevezzünk néhány megbízható márkát, az most el fog keseredni, ugyanis nem tesszük. Márpedig azért nem, mert szinte lehetetlenre vállalkoznánk. Az interneten sok helyen található megbízhatósági teszt, a szórás viszont elképesztően nagy, sőt, egyöntetű vélemény, hogy egy adott gyártónak szériától függ a megbízhatósága, vagyis egy gyártó képes egy rossz megbízhatósági mutatójú sorozat után egy nagyon megbízhatót is kiadni. A megbízhatóság általában nem a gyártási körülményekből, hanem a felhasznált alkatrészekből adódik, ezért gyakori, hogy azonos modellek azonos hibával haláloznak el. Sokat számít az is, hogy a merevlemez milyen módon volt beépítve, éppen csak lógott a kábelen, vagy évekig meg sem lett mozdítva, esetleg naponta hurcolták kabátzsebben.

A gyártók palettája letisztult, 6-7 márkanév van a piacon, és egy sincs, amelyiket tiszta szívből ne ajánlanánk. Vásárláskor győződjünk meg a garanciaidő hosszáról, mely egyes típusok esetében 3 év is lehet, és lehetőség szerint ezt ellenőrizzük a garancialevélen is, hogy hiba esetén a forgalmazót ne csak ígéretei, hanem aláírt garancialevele is kötelezze a cserére. Végül egy alapszabály: ha kattog, furcsa hangokat ad ki, vigyük vissza bátran cserélni, vagy fontos adatok esetén szállítsuk egy adatmentésre szakosodott céghez, mert egy letört fej, lepattant lemezdarabka sosem fog a sok újraindítástól meggyógyulni. Ha pedig a haver esküszik, hogy már többet is látott tönkremenni egy pont olyan modellből, amelyiket meg akarunk vásárolni, nyugodtan válasszunk másikat, nehogy a végén véletlenül neki legyen igaza:).



Ezek alkotják a merevlemez mechanikáját, melyet egy zárt házba tesznek. A ház teljesen nem zárt, van rajta egy nyomáskiegyenlítő szelep, ezen keresztül gondosan szűrt levegő tud beáramlani, ha csökkenne a nyomás, és itt tud ugyanígy távozni, ha megnőne (nyomáskülönbség a hőmérsékletváltozás miatt következik be). A szelep porvédő, ezért az apró portól is megvédi a belső mechanikát, de a levegő szabadon járhat rajta keresztül.



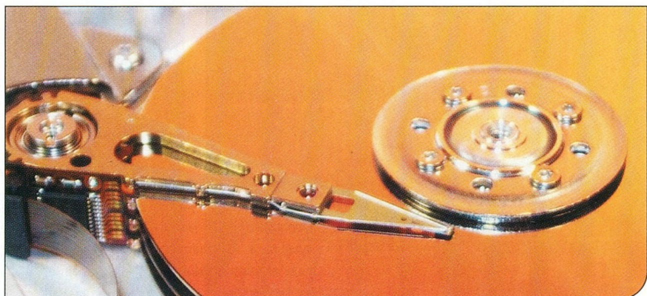
A merevlemez házára szerelik kívülről az elektronikát, mely a motorokat és a fejeket vezérli, adatokat olvas és ír, valamint itt helyezkedik el a cache memória, ahol az átmeneti adatok tartózkodnak.

A merevlemez működése, mint fentebb írtam, a mágnesesség elvén alapul. A fej a mágneses tulajdonságokkal rendelkező lemez felett halad el, közben abban a lemez mozgó mágneses mezője elektromosságot generál (Lenz törvénye alapján), és a lemezen található mágneses és nem mágneses területek által generálódó vagy megszűnő elektromosság alakul át a számítógépben is használható adattá. Ez az olvasási művelet esetén történik ilyen módon, íráskor ugyanez az elv, csak akkor a fejre küldött elektromos mező generál mágneses teret, így felmágnesezi a lemez adott pontjait.

A fej több mint 250 km/órás sebességgel mozog a forgó lemez felett, így képes ezredmásodpercek alatt elérni egy adatot, hiszen a lemezen található sávokat a lineáris motor mozgásával éri el, a sávon belül pedig a lemez mozgása forgatja be az adatokat a fej alá. A fej és a lemez között a hajszál vastagságának törtrésze sem férne el, ezért olyan érzékenyek a merevlemezek. A kis távolságot a lemez forgása közben keletkező légpárna okozta emelőerő teszi lehetővé.

A merevlemezek a fenti elvek alapján képesek mágneses hordozóként működni, azonban szükség van adatátviteli eszközökre és definiált adatstruktúrákra ahhoz, hogy értelmezhető adatot nyerjünk ki belőlük. Adatátvitelhez csatolóval rendelkeznek, mely a számítógépekben elterjedt szabvány szerint IDE vagy SCSI lehet. Az IDE szabvány szerint régebben speciális I/O kártyákkal csatlakoztunk a merevlemezhez, azonban ezen a téren sikerült egyességre jutnia a gyártóknak, így több éve már, hogy alaplapra integrálva kapjuk a két csatlakozós, csatlakozónként két eszköz kapcsolódására alkalmas egységet. Az IDE adatátviteli sebessége jóval meghaladja az egyes merevlemezekét, a jelenleg használatos UDMA133 szabvány a csatoló elméleti 133 MB/s-os sebességét jelzi a nevében. Ezt kihasználni leginkább több merevlemez egyszerre történő működése esetén tudjuk. Kábelezéskor a régi merevlemezekhez 40 eres, az újabbakhoz 80 eres kábelt használunk.

Az SCSI elsősorban a szerverekben ismert csatolótípus, ugyanis előnyei több merevlemez, elsősorban RAID-es kialakítása esetén élvezhetők. A szervereket is elérte az integrálási hullám, a 160 Mbites SCSI csatoló már szinte minden új szerverben elérhető RAID funkciókkal, bővíthető RAID memóriával. Az SCSI nem kompatibilis az IDE-vel, így bár az SCSI és az IDE merevlemezek külsőleg nagyon hasonlítanak egymásra, és belső szerkezetük is gyakran egyezik, az elektronika és a csatlakozási lehetőségek kizárják a keresztplatformos alkal-





mazás lehetőségét. Az SCSI előnye azokban a különleges vezérlőparancsokban rejlik, melyekkel képes úgy vezérelni az egyes meghajtókat, hogy közben nem foglalja le a teljes sávszélességet, vagyis tud batch módban parancsokat kiadni, akár egyszerre több meghajtónak is, ami jelentős előnnyel jár RAID rendszerek esetében.

Az adatok struktúrájának alapját a merevlemezen kialakított szektorok jelentik. Egy szektor 256-512 byte vagy többszöröse lehet, ezek alkotják a file-rendszerek alapjait. A file-rendszer meghatározza, hogy a file-ok és könyvtárak milyen sorrendben, rendezési elv alapján és kialakításban helyezkedjenek el a merevlemezen, így kereshető vissza könnyen egy adott helyen elhelyezkedő adat. Ezért értékes a file-rendszer-leíró táblázat (FAT esetén pl. FAT tábla), mert ha ez eltűnik, nincs ember, aki meg tudná mondani, hogy a véletlenszerűen elhelyezkedő adatokból melyek tartoznak össze. A file-rendszer-leíró táblákat ezért szokás két példányban tárolni a merevlemezen.

A FAT működése után tekintsük át a szorosan hozzá kapcsolódó töredezettségmentesítés (defrag) elvét. Mikor egy file egy üres merevlemezre kerül, a vezérlő az első szabad szektortól kezdve írja fel az adatokat, majd így tovább. Egy idő után a merevlemez nagy részén szép sorban file-ok találhatók, amelyek közül előbb-utóbb törlünk néhányat. A törlés nem szokott fizikailag megtörténni, hanem a file-rendszer-leíró táblázatban bejegyzésre kerül, hogy az adott szektorok szabadok, oda lehet írni (emiatt lehet visszaállítani akkor törölt file-okat, amikor még nem történt az adott helyre írásművelet). A sok törlés lassan „lyukacsossá" teszi a file-rendszert, a vezérlő pedig mindig az első szabad szektorba ír, vagyis egy idő után a file-ok csak úgy tudnak felíródni a lemezre, hogy több részre széttöredeznek, hiszen a korábban letörölt file-ok helyén keletkező szabad hely nem mindig passzol az oda írandó új file-hoz. A széttöredezett file-rendszer olvasásakor a fejnek folyamatosan ugrálnia kell, így az adatátviteli sebesség lecsökken, hiszen a véletlenszerű olvasás sebessége akár negyede is lehet a szekvenciálisnak. A töredezettségmentesítés a széttöredezett file-okat egymást követő szektorokba rendezi, így lecsökken a fej mozgatásának ideje, és így az olvasási és írási sebesség megnő.

Szintén a szektorokkal és az adatolvasással kapcsolatos a sector remap, más néven szektoráthelyezés fogalma. A gyárak, bármilyen csúcstechnikát is alkalmazzanak, olyan lemezeket tudnak csak gyártani, amelyeken a mágneses réteg sok helyen sérült vagy fizikailag alkalmatlan, így oda nem lehet adatot írni. A sector remapot már a gyárban alkalmazzák, hogy kiszűrjék a hibás szektorokat. Ilyenkor a merevlemez elektronikájában rögzítik, hogy az adott szektor nem alkalmas adattárolásra, és helyét átveszi egy addig kihasználatlan másik szektor. Ez a technika elvileg alkalmazható az otthon talált hibás szektorok esetében is, azonban óva intek bárkit attól, hogy hozzáértés hiányában használja. Ugyanis szektorhiba az esetek nagy részében fizikai behatás következtében alakul ki, például a fej lecsapódik a lemeztányérra, és ott egy kis darab mágneses réteg tönkremegy. Ez a réteg azonban rossz esetben elválik a tányérról, és megkezdi pusztító útját a többi lemezen, így előbb-utóbb egyre több hibás szektort találunk, pedig ha az első után lementettük volna adatainkat, és másik merevlemezt használtunk volna, nem szembesülnénk az adatvesztéssel.

Jómagam is újonc koromban jártam így, akkor a fej szakadt le, és az operációs rendszer nem akart betöltődni. A sokszori ki-bekapcsolás aztán azt eredményezte, hogy a forgó lemez teljesen leszakította a fejet a karról, amely aztán több darabban szépen végigkarcolta az összes lemezt. Az ilyen példákon aztán megtanulja az ember, hogy a merevlemez „csak úgy" nem kezd el csörögni, vagy a felpörgés hiánya is adódhat egy kezdődő motorhibából vagy szorulásból, ami aztán a sok próbálgatás miatt visszafordíthatatlan károkat okozhat. Ugyanez vonatkozik a „csodaprogramokra", amelyek biztos, hogy sok felhasználó adatait visszaállították már, viszont legalább annyinak tették olyan módon tönkre meghajtóját, hogy azzal utána a szakemberek sem tudtak mit kezdeni. Az ugyanis alapelv, hogy sérülés, hiba esetén minél hamarabb fordulunk szakemberhez, annál nagyobb a visszaállítás esélye, mivel általában egy meghibásodott mechanika és a felhasználó otthoni barkácsolása együtt képes megoldhatatlan feladat elé állítani bárkit.

Érdekességképpen megemlítetjük még a hőkalibrálást, mint a felhasználók egy részének őrületbe kergetőjét. Akik digitális videók rögzítésével foglalkoznak, vagy szeretik tudni, hogy mikor mit csinál merevlemezük, gyakran tapasztalják, hogy a lemez akkor is dolgozik, amikor elvileg semmilyen műveletet nem végzünk, esetleg videórögzítés közben kihagyás van. Ez a hőkalibrálás miatt van, ugyanis a merevlemezek működése közben a merevlemez tányérjai tágulnak, így a rajtuk levő szektorok is „elmásznak", emiatt a fej rossz helyre pozícionálhat. Ezért adott időnként (10-20 perc) a merevlemezek hőkalibrálást végeznek, ezalatt azonban nem foglalkoznak sem olvasási, sem írási művelettel a számítógép felől. Akiknek ez gondot jelent, azok saját felelősségre, adott gyártóktól tölthetnek le olyan programokat, melyekkel a hőkalibrálás idejét és időtartamát állíthatják.

A fentiekben próbáltam a mindenki által ismert adatok mellett olyan érdekességeket is említeni, melyek bár kiragadottnak tűnnek a témakörből, az interneten való böngészés közben a leggyakoribb kérdések alapjai.

Ha néhány felhasználó adatai már így megmenekültek, talán nem volt hiábavaló. ■ **FLEX**

TITÁNOK HARCA

Info: Elbatex - Hun Kft. > **Tel.:** 329-0842 **(AMD Athlon 3000+)** > Alien Computers Kft. > **Tel.:** 413-0450 **(Corsair memóriák)**

Az Intel az utóbbi egy évben svájci óramű pontosságával vetekedve hozta ki gyorsabbnál gyorsabb processzorait, melyek a bejelentés után rendszerint azonnal megvásárolhatók voltak. Ez a tény eléggé nehéz helyzetbe hozta az amúgy sem fényes körülmények közt vergődő Advanced Micro Devicest, amely ún. „paper-launch-ok" révén igyekezett tartani a lépést Chipzillával. Az átállás a 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiára nem volt sétagalopp, így aztán a 2400+-2700+ processzorok csak a bejelentést követő második-harmadik hónapban váltak elérhetővé nagyobb mennyiségben, nem beszélve a folyamatosan halasztgatott Barton és Athlon 64 megjelenésekről. Az Intel eközben átlépte a lélektani 3 GHz-es határt, és új csúcsprocesszorában már engedélyezte a Hyper-Threading technológiát is, mely alkalmazástól függően még tovább emeli az amúgy sem csekély teljesítményű processzor sebességét.

Ezt már az AMD sem hagyhatta szó nélkül, és 2003. február 11-én három új processzort jelentett be, melyek mindegyike a régóta várt Barton magra épül, ezek sorrendben 2500+, 2800+ és 3000+ teljesítményjelöléssel kerülnek forgalomba, és a 2500+ kivételével – mely előreláthatóan csak március végén kerül a boltok polcaira – azonnal megvásárolhatók, igaz, eleinte még nagyon borsos áron. A tervek szerint a K7 széria utolsó tagja a 3200+ lesz, melyet majd a Silicon-on-Insulator technológiával előállított Athlon 64 fog követni (az ígéretek szerint már a Barton is SOI technológiával készült volna, de minden jel arra mutat, hogy az AMD gyártósorai még nem nőttek fel a feladathoz).

P4 HT-ENGEDÉLYEZVE

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	15840
3dMark2001 SE default	12614
PCMark2002 Free	
CPU:	7588
Memória:	6448
Hdd:	1216
Comanche 4 1024x768x32 bit	54 fps
Quake III Team Arena fastest	372 fps
Quake III Team Arena high quality	328 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	3,21 fps

P4 HT-LETILTVA

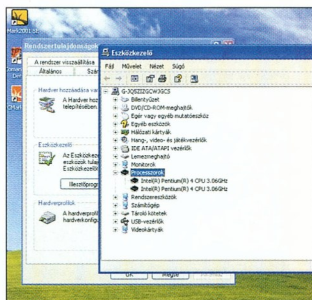
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	15954
3dMark2001 SE default	12484
PCMark2002 Free	
CPU:	7594
Memória:	6476
Hdd:	1204
Comanche 4 1024x768x32 bit	54 fps
Quake III Team Arena fastest	390 fps
Quake III Team Arena high quality	328 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,75 fps

A Barton-magos processzorok egyetlen újítása a T-bred B. magos CPU-khoz képest a megduplázott, azaz immáron 512 Kbyte-os másodlagos gyorsítótár, mely alkalmazástól függően 5-20 százalékos gyorsulást eredményezhet azonos órajelen.

Furcsamód az AMD PR-részlege gondolt a kelet-európai újságírókra is, így már a bejelentés napján kézhez kaptuk a „világ leggyorsabb desktop processzorát" egy nForce2 készletes ASUS A7N8X és 2*256 Mbyte Corsair XMS DDR400-as memória társaságában, így még a megfelelő platform kiválasztásával és beszerzésével sem kellett foglalkoznunk.

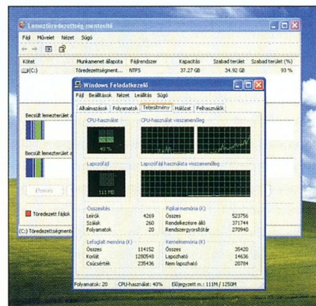
Igazán kíváncsiak voltunk már, mit is tud a Hyper-Threading technológia és a 3 GHz a valóságban, és ha már nálunk volt az Intel üdvöskéje is, szinte adta magát a két csúcsmodell összehasonlításának lehetősége. A 3 GHz-es órajel nem hatott különösebb újdonságnak, hiszen lelkes túlhajtók már számtalanszor túllépték ezt az értéket; a nagy dirrel-dúrral beharangozott HT azonban már sokkal jobban érdekelt bennünket.

Szerverekben már régóta alkalmazott és jól bevált technika a számítási teljesítmény növelésére több processzor használata, így több párhuzamos szál is futhat egy időben. Ezek a szálak tartozhatnak egy programhoz, lehetnek kettő vagy több különböző program szálai, vagy



akár tartozhatnak az operációs rendszerhez is (elég csak elindítani a Windows XP feladatkezelőjét, hogy lássuk, hány folyamat fut „párhuzamosan" a háttérben). A megoldás hátulütője, hogy a két processzort befogadó alaplapok sokkal többe kerülnek, mint akármelyik egyprocesszoros csúcsmodell, és a második CPU megvétele még tovább növeli az amúgy sem csekély költségeket. Az otthoni felhasználó szemében további hátránynak számíthat, hogy egy második processzor használata magával vonja még egy processzorhűtő alkalmazásának szükségességét, ami együtt jár a zajszint növekedésével is, ezt pedig az emberek nagy része nem igazán tolerálja.

A Time-Slice, azaz időosztásos megoldás esetében a processzor egy bizonyos idő elteltével szálat vált, így az alkalmazások csak adott ideig használhatják a CPU-t. Ez így elsőre jól hangzik, azonban fennáll a kiéheztetés veszélye, hiszen a váltogatás sorrendje a szálak prioritá-



sától függ, és a párhuzamosítás kérdését sem oldottuk meg, hiszen akármennyit is váltogatunk a szálak között, a processzor egy időpillanatban csak egy szálat fog végrehajtani.

A legjobb megoldásnak a Simultaneous Multi-Threading tűnik, mikor is két szál ténylegesen párhuzamosan fut a lehető legjobban kihasználva a processzor rendelkezésre álló erőforrásait. Az Intel ezt Hyper-Threadingnek nevezi, és már 2002 tavasza óta alkalmazza a szerverpiacra szánt Pentium 4 Xeon CPU-kban.

A ma használatos otthoni PC-k 99%-a egyprocesszoros, ami azt eredményezi, hogy a számítógép egyszerre csak egy programszálat tud végrehajtani, és eközben a másiknak várnia kell, így könnyen belátható, hogy rengeteg számítási kapacitás marad kihasználatlanul. A Hyper-Threadinggel felvértezett processzor már a BIOS-tól kezdve két azonos órajelen futó processzornak mutatja magát, így a többszálúságra felkészített operációs rendszerek (Windows XP, Linux a 2.4-es kerneltől, Unix stb.) és felhasználói programok hatékonyabban használhatják ki a rendelkezésre álló erőforrásokat.





Ha olyan operációs rendszert használunk, amelyik fel lett készítve a multiprocesszoros környezetre, Hyper-Threadinggel ellátott Pentium 4-en ugyanúgy ütemezi a feladatokat, mintha kétprocesszoros gépen futna.

Architekturális szempontból vizsgálva a Hyper-Threading beépítése alig, csak mintegy 5 százalékkal növeli meg a processzormag méretét, ami annak köszönhető, hogy csak a kis helyigényű alkatrészek száma van megkétszerezve, a többi erőforrást a két logikai CPU megosztva használja.

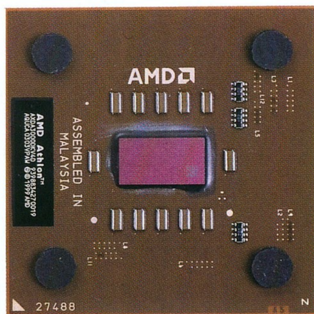
Játékos szemmel nézve a dolgot a Hyper-Threading egyelőre nem hoz látványos gyorsulást a manapság népszerű programokban, azonban a HT-engedélyezett processzorok elterjedésével a fejlesztők lehetőséget kapnak jóval életszerűbb (és bonyolultabban leprogramozható) mesterséges intelligencia és fizikai hatások beépítésére.

Ama programok esetében, amelyek már fel vannak készítve a multiprocesszoros környezetben való működésre, már most is jelentős gyorsulást figyelhetünk meg. Jó példa erre a teszthez is használt Kribi Bench, mely kizárólag szoftveres renderelést támogató modellező program – a HT bekapcsolásával itt közel 20 százalékos gyorsulást értünk el, ami nagyon szép eredménynek mondható. A technológiából jelenleg leginkább az animációs, modellező és képfeldolgozó szoftverek profitálhatnak, otthoni felhasználó egyetlen komolyabb alkalmazás futtatásakor nem nagyon láthat különbséget. Igen ám, de itt jön ki a HT legnagyobb előnye: mi a helyzet akkor, ha több programot futtatunk egyszerre? Amíg nem láttam működés közben, én sem nagyon hittem benne, a kipróbálást követően azonban gyökeresen megváltozott a véleményem. A teszt során a háttérben futó vírusellenőrzés ill. töredezettségmentesítés alatt is kényelmesen használhattam a gépet, a taskok közötti váltás meglepően gyors volt.

Amióta komolyabban foglalkozom a PC-s videózás kérdéskörével, azóta bosszantott, hogy egy hosszabb videó enkódolása alatt semmi másra nem tudtam használni a gépemet, hiszen ez a művelet szinte teljes mértékben leterhelte a processzort. Bár csodákra azért nem számíthatunk, egy olyan gépen, melyben HT-s Pentium 4 dohog, kisebb erőforrás-igényű programokat (pl. szövegszerkesztés, böngészés) még ilyen esetben is egészen elfogadható sebességgel futtathatunk.

Az Intel következő generációs processzora, a Prescott a lapunk megjelenésekor már lezajlott Intel Developer Forumon fog debütálni, és a 800 MHz-es rendszerbusz valamint az SSE3 mellett valószínűleg továbbfejlesztett SMT-technológiát is tartalmazni fog. Terveik szerint a 2,4 GHz-es Pentium 4-ig visszamenőlegesen be fogják vezetni a 800 MHz-es PSB-t és a Hyper-Threadinget komoly alternatívát nyújtva az ár/teljesítmény szegmensben.

A Quake3 fastest tesztjében produkált lassulás sajnos ma még nem egyedülálló jelenség, de az idő múlásával egyre több programot fognak felkészíteni a HT használatára, így ezek a kisebb sebességcsökkenések el fognak maradni a későbbiekben.



Az AMD részéről egyelőre nem várható hasonló technológia implementálása az Athlon 64 processzorokba, viszont a szerverekbe szánt Opteronból tervbe van véve olyan változat, amelyik két Opteron magot hordozna egy szilíciumlapkán – ez azonban csak a 0,06 mikronos gyártástechnológia beérésére tehető. Az AMD inkább az x86-64 támogatását szeretné minél szélesebb körben elérni, ami érthető, hiszen az Athlon 64 legfőbb erőssége a 64 bites szoftverekkel való kompatibilitás.

Összességében elmondható, hogy mindkét csúcsprocesszor hatalmas teljesítménnyel rendelkezik, és egyelőre az átlagos otthoni felhasználó számára megfizethetetlenül drága (nettó 130 000 forint). Az viszont egyértelműen látszik, hogy már igencsak itt az ideje az Athlon 64-nek, máskülönben az AMD csak nagyon nehezen fog tudni versenyben maradni az Intellel (főleg, ha az áttér a 800 MHz-es PSB-re, és az alacsonyabb órajelű processzoraiban is engedélyezni fogja a Hyper-Threadinget).

Remélhetőleg a CeBIT után már okosabbak leszünk...

PAPABEAR

ATHLON XP 3000+

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	16357
3dMark2001 SE default	12561
PCMark2002 Free	
CPU:	7455
Memória:	4792
Hdd:	1081
Comanche 4 1024x768x32 bit	48 fps
Quake III Team Arena fastest	344 fps
Quake III Team Arena high quality	311 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	3,05 fps

TESZTKONFIGURÁCIÓ

AMD Athlon XP 3000+ - ASUS A7N8X (nForce2), Intel Pentium 4 3,06 GHz - Chaintech 9EJL2 (i845PE), 2*256 MB Corsair XMS PC3200 memória, Maxtor D740X 40 GB 7200rpm, ASUS V8420 videokártya, Enermax EG365AX-VE tápegység, VIA Hyperion v4.45, NVIDIA Detonator v41.09, Windows XP HUN SP1



INTEL 845PE ALAPLAPTESZT

A múltkori nagy AMD-körkép után úgy gondoltuk, hogy az Intel-hívőknek sem maradunk adósok, ezért újfent begyűjtöttünk hat alaplapot, most azonban az új Inteles sikerszériával, az i845PE-vel szerelteket vettük alaposabban szemügyre.

Az Intel az i845 első változatát anno kényszerből indította útnak eleget téve a felhasználók amúgy nem csekély nyomásának. A Pentium 4 hajnalán az i850-es platform és a Rambus memóriák (méghozzá párban való) kötelező használata irreálisan megnövelte a gépfejlesztés költségeit, így aztán nem is csoda, hogy a Pentium 4 szekere csak nehézkésen jött mozgásba. A költségekre érzékeny felhasználók számára tervezett i845 azonban pont azt vette el a Pentium 4 platformtól, ami annak legnagyobb erőssége – a memória-sávszélességet. Az SDR SDRAM-mal szerelt P4-es gépek bár relatíve olcsók voltak, ám a teljesítményük nagy része továbbra is a processzorban szunnyadt kihasználatlanul, így aztán az Athlonok gyorsan a nyakára hágtak az Intel új üdvöskéjének. A Double Data Rate memóriák elterjedésének és árcsökkenésének köszönhetően azonban az Intel is belátta, hogy haladni kell a korral, és az i845E már támogatta a PC1600/2100-as memóriák használatát, igaz, ebben az esetben is számolni kellett az elégtelen memória-sávszélesség meglétével, hiszen a memória oldaláról biztosított 1,6 ill. 2,1 Gbyte/sec-es sávszélesség még mindig nem ért a közelébe a 400 MHz-es PSB 3,2 Gbyte/sec-jének.

Az i845PE végre tényleg kiforrott DDR-es Pentium 4 lapkakészletnek tűnik. Hivatalosan támogatja a PC2700-as memóriák használatát, igaz, bizonyos – valahol érthető – megkötésekkel. 400 MHz-es PSB-jű processzor birtokában csak PC1600/2100-as modulokat használhatunk, de ha olyan szerencsések vagyunk, hogy 533 MHz-es PSB-használó Pentium 4 birtokában vagyunk, lehetőség nyílik DDR333-as memóriák használatára is.

Az új készlet támogatja a magasabb teljesítményfelvételű Pentium 4-eket is (2,8 GHz és a felett), továbbá megfelelő processzor hiányában kiaknázhatjuk a Hyper-Threading technológiában rejlő lehetőségeket is. A déli híd a már jól ismert ICH4, ennek fényében USB2.0, LAN és egyéb nyalánkságok is a gyártók rendelkezésére állnak.

A tesztkörnyezet a KT400-as körkép óta nem változott, operációs rendszerként továbbra is a jól bevált Windows Milleniumot használtuk, igaz, már erősen kacsintgatunk a Windows XP felé, hiszen a legtöbb manapság megjelenő programot erre a platformra optimalizálják, és az XP a mai hardverekből általában többet képes kihozni, mint a Win'98 vonalat továbbvivő és bevallottan gyakran instabillá váló ME. Nagyon örültünk viszont az időközben hozzánk is megérkező Corsair XMS PC3200-as memóriáknak, ezekkel végre a maximumot hozhattuk ki az alaplapokból, és a tuningpróbák alatt is kiválóan teljesítettek.

A tesztelési irányelvekről is érdemes szólni pár mondat erejéig. Bár nem hiszem, hogy valaki is a kinézet alapján válasszon alaplapot, díjaztam, ha a tesztalany ízléses csomagolásban kapott helyet. Külső alapján azonban sose ítéljen az ember, tartja a régi mondás, így az első komoly szempont az alaplaphoz tartozó szoftver- és hardver-bundle volt, mint például a kerek IDE kábelek, vagy éppenséggel a Norton Antivirus, vagy komolyabb kiadása, az Internet Security. Az alaplap szerelhetőségét tekintve fontos még szemügyre venni annak kialakítását, a különféle csatlakozók elhelyezését, mert megeshet, hogy a rossz helyre integrált memóriafoglalatok miatt csak nehézkesen tudunk beszerelni egy teljes hosszúságú videokártyát. És végül, de nem utolsósorban a legfontosabb szempontok a stabilitás és a sebesség, ebben a sorrendben, lévén azonos chipkészlettel szerelt alaplapok között a teljesítménybeli eltérés ritkán haladja meg az 5 százalékot.

A tuningpróba referenciájaként az MSI alaplapja szolgált, a 2,2 GHz-es Pentium 4 2,64 GHz-re húzva üzemelt benne. A stabilitásteszt gyanánt a PCMark2002 és a 3DMark2001 egyszeri futtatása szolgált, bár tudom, hogy hosszabb távon ez nem sokat jelent, mindenesetre kiindulási alapnak jó lehet.

> CHIPSETEK ÚTVESZTŐJÉBEN

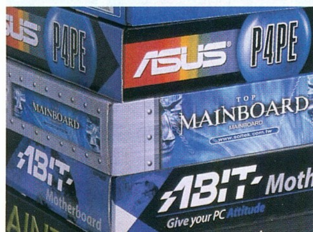
Mivel az idén tetemes mennyiségű Pentium 4-hez készült lapkakészlet bejelentése várható, úgy gondoltam, nem ártana felvázolni, mire is számíthatunk az elkövetkezendő fél-háromnegyed évben. Jelenleg úgy néz ki, hogy az Intel az elmúlt évek gyakorlatát felrúgva a SiS és a VIA előtt fogja kihozni legújabb generációs chipkészleteit. A legnagyobb fejlődés a memóriavezérlő oldaláról várható, hiszen a 2003 második negyedévében megjelenő készletek mindegyike dupla csatornás DDR memóriainterfészt fog tartalmazni. A Springdale-P 400/533 MHz-es PSB-vel működő processzorokat fog támogatni, a megfelelő memória-sávszélességről dual-channel DDR266/333 memóriavezérlő fog gondoskodni. A Springdale-PE már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t használó P4-eket is, és a DDR400-as modulok is szerephez jutnak majd. Ennek a készletnek lesz egy integrált grafikus maggal ellátott változata is, a Springdale-G. A legnagyobb teljesítményű chipsetnek a Canterwood ígérkezik – az ECC-támogatás és az ún. turbó mód sejteni engedi, hogy az Intel ezt a készletet komoly teljesítményű munkaállomásokba és szerverekbe szánja. Természetesen mind a Springdale, mind a Canterwood támogatni fogja az AGP8x-os videokártyákat.

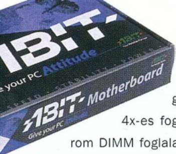
A piaci részesedéséből folyamatosan veszítő VIA sem akar lemaradni az Intel mögött, így várhatóan még az első negyedévben bejelenti a PT400 nevű lapkakészletét, mely DDR333/400 és 800 MHz-es PSB támogatással lesz felruházva. A PT600 már komolyabb húzásnak tűnik, hiszen dual-channel DDR333/400, ECC- és QBM-támogatásra is fel lesz készítve. A PT600 továbbfejlesztésének is tekinthető PT800 az előbb felsorolt memóriatípusokon felül már a DDR-II memóriák használatát is lehetővé fogja tenni.

A SiS az utóbbi időben tisztességes, 20 százalékos piaci részesedésre tett szert a Pentium 4-hez készült chipkészletek piacán, és nagyon úgy néz ki, hogy a jövőben ezt tovább akarják növelni. Az első negyedévben várható SiS648FX már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t, viszont a duplacsatornás DDR400-as memóriavezérlő csak a második negyedévben megjelenő SiS655FX-ben fog debütálni.

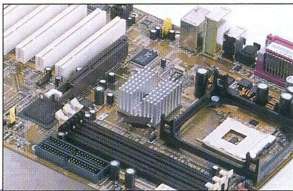
Az ALi is fejleszt még, a harmadik negyedévben várható M1683 már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t és a DDR-II memóriákat, az északi és a déli hidat pedig 1,6 GB/s sebességű HyperTransport interfész fogja összekötni.

Az ATi készleteire épülő alaplapokkal egyelőre nem lehet gyakran összefutni, de azért érdemes pár szót rájuk is vesztegetni. Az RS300 a második negyedévben várható, és a dual-channel DDR333/400 vezérlő mellet integrált Radeon 9000 grafikus magot is fog tartalmazni.





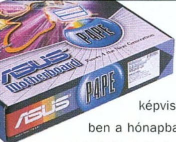
ABIT BE7. Az Abit i845PE-s alaplapja a szokásos kék dobozban érkezett hozzánk, melyen csak a legszükségesebb dolgok lettek feltüntetve. Az alaplapon az AGP 4x-es foglalat mellett öt PCI bővítőrés került kialakításra, a három DIMM foglalatba maximum 2 Gbyte memóriát pakolhatunk. Integrált hangvezérlőként egy hatcsatornás Realtek ALC650 kapunk, melynek teljes körű kihasználásához természetesen megtaláljuk a szükséges kimeneteket is. A hálózati elérésről a Realtek RL8100B 10/100 Mbites LAN vezérlő gondoskodik. Az alaplapnak az Abit hagyományaihoz híven létezik RAID-es változata is, melyen egy HighPoint HPT372-es vezérlő kapott helyet, és melynek segítségével már ATA-133-as eszközöket is használhatunk - Serial-ATA vezérlővel ellátott verzió nincs.



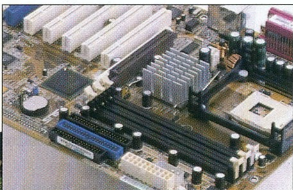
ABIT BE7	
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	12177
3dMark2001 SE default	10529
PCMark2002 Free	
CPU:	5170
Memória:	4924
Hdd:	1086
Comanche 4 1024x768x32 bit	41,2 fps
Quake III Team Arena fastest	303 fps
Quake III Team Arena high quality	261 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,95 fps
Ár (nettó)	24700

A BIOS a szokásos és méltán híres Softmenu III, melyben a tuningolni vágyók mindent megtalálhatnak a memóriaidőzítésektől kezdve a feszültségállításokig. Ennek dacára a BE7 a tuningtesztet elbukta, alapfeszültségen csak 2,53 GHz-en volt stabil, e felett már a Windows sem töltődött be. Alaphelyzetben a lap sebessége kicsivel elmarad az átlagtól, de a stabilitással nem volt gond.

Mindent egybevéve nem rossz alaplap, de ezért a pénzért találunk jobbat is a mezőnyben.



ASUS P4PE. Az ASUS elit modelljének Gold változata képviselte az i845PE készletes alaplapok non plus ultráját, ebben a hónapban egyetlen más modell sem tudta elhomályosítani a ragyogását. Már első ránézésre is feltűnő az alaplap dobozán, DVD tokban helyet kapott InterVideo programcsomag. A hat PCI bővítőrés (ebből egy az ASUS saját fejlesztésű BlueMagic kártyáit képes fogadni) mellett egy AGP4x-es slot kapott helyet. A memóriamodulokat három DIMM foglalat várja. Az alaplapon a szokásos két darab ATA-100-as csatornán felül egy ATA-133-as és két Serial-ATA/150-es csatoló is helyet kapott, így a későbbiekben gond nélkül válthatunk majd a fejlettebb technológiájú merevlemezekre. A hangot egy hatcsatornás ADI AD1980 szolgáltatja. A következő nagy durranás a Broadcom BMC5702 Gigabit Ethernet vezérlője, mely újfent bizonyítja az alaplap időtállóságát. A nagysebességű perifériákat két FireWire és hat USB2.0 csatlakozó szolgálja ki.



ASUS P4PE	
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	11965
3dMark2001 SE default	10465
PCMark2002 Free	
CPU:	5280
Memória:	4782
Hdd:	1156
Comanche 4 1024x768x32 bit	41 fps
Quake III Team Arena fastest	299 fps
Quake III Team Arena high quality	255 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,93 fps
Ár (nettó)	34700

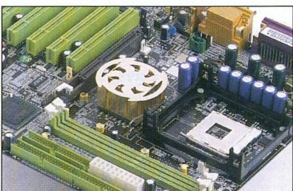
A szoftverkörítés az ASUS-hoz híven bőséges, a mellékelt lemezen a meghajtókon kívül megtaláljuk a PC Probe rendszermonitorozót, a LiveUpdate-et és a Trend PC-cillin 2002 vírusirtó szoftverét.

A 2,64 GHz-re húzott Pentium 4 meggyőző stabilitással futott benne, így aki nem sajnálja rá a pénzt, az nyugodtan fektessen bele, nem valószínű, hogy csalódni fog.



CHAINTECH CT-9EJL2. A Chaintech-kel szemben az elmúlt hónapok tapasztalatai alapján magas elvárásaim voltak, és szerencsére most sem kellett csalódnom. Az alaplap felszereltségét csak az ASUS P4PE-jéhez tudnám viszonyítani. A legfeljebb 2 Gbyte memóriát két foglalatba pakolhatjuk, a hat PCI bővítőrés mellett egy CNR slot is helyet kapott. A hangot itt a CMedia 8738 szolgáltatja, a hat csatorna kimeneteit egy hátsó panelen találjuk. Az alaplapon két USB2.0 port található, további négy kimenet a CBOX-on áll rendelkezésünkre.

Az alaplap igazi erőssége a hozzá adott szoftverek és kellékek sokaságában rejlik. A Body Theater használatával térhatású hangzást kaphatunk, míg a CBOX csatlakozók sokaságát kínálja – USB, FireWire és hangkimeneteket. A mellékelt kerek IDE és FDD kábelek használatával jobban szellőző házat alakíthatunk ki, és a kábeleket is sokkal könnyebben forgathatjuk a kívánt irányba.



CHAINTECH 9EJL2	
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	12064
3dMark2001 SE default	10501
PCMark2002 Free	
CPU:	5255
Memória:	4836
Hdd:	1137
Comanche 4 1024x768x32 bit	41,7 fps
Quake III Team Arena fastest	303 fps
Quake III Team Arena high quality	258 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,90 fps
Ár (nettó)	29300

A szoftverek között megtalálhatjuk a Norton AntiVirus 2002-őt is, a THIZ Linux segítségével pedig kipróbálhatjuk a Linux adta lehetőségeket is. Az alaplap teljesítménye nem hagy kívánnivalót maga után, felszereltség tekintetében pedig sok gyártó példát vehetne a Chaintech termékeiről.

A tuningtesztet teljes sikerrel vette, így lényegében egyetlen negatívumot sem tudok felhozni, nyugodtan ajánlhatom bárkinek, aki kiválóan felszerelt, stabil és gyors alaplapra vágyik, és hajlandó ezért egy kicsivel többet kiadni az átlagnál.

GIGABYTE P4 TITAN667

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	12220
3dMark2001 SE default	10593
PCMark2002 Free	
CPU:	5327
Memória:	4826
Hdd:	1064
Comanche 4 1024x768x32 bit	41,3 fps
Quake III Team Arena fastest	308 fps
Quake III Team Arena high quality	263 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,95 fps
Ár (nettó)	36000



GIGABYTE GA-8PE667. Az egyszerű doboz a teszt egyik legjobb alaplapját rejtette. A tuninghajlandóságát jól mutatja a nevében is szereplő 667, ami a 667 MHz-es PSB-t használó Pentium 4-ek támogatására utal. A bökkenő csak az, hogy az Intel időközben módosította processzor útitervét, és a 667 MHz-et kihagyva egyből 800 MHz-re fog váltani. Ezt azonban az alaplap tervezésekor a Gigabyte mérnökei még nem tudhatták, így aztán a név maradt az eredeti formájában, viszont így legalább biztosak lehetünk abban, hogy a Titan 667 magas PSB értékeken is stabilan fog működni. A normál ATX méretű alaplap három memóriafoglalatába legfeljebb 2 GByte PC2700-as memóriát rakhatunk, a kártyák számára hat PCI és egy CNR slot biztosított. Az elérhető extrák sora csak a P4PE listájához viszonyítható. A két ATA-100-as csatoló mellett helyet kapott egy Promise gyártmányú ATA-133-as RAID és egy Silicon Image Serial-ATA RAID vezérlő is. Az Ethernet vezérlő sem a szokásos 10/100-as, hanem egy 1 Gigabites Intel Kenai-32. A hatcsatornás hangkártya itt sem maradtatott le, mely a Realtek ALC650 képében manifesztálódott az alaplapon.

Shoebaronnal egyetértettünk abban, hogy ennél színesebb alaplapot ritkán lát az ember, még az egyébként feltűnő Chaintech lapok sárga foglalatai és csatlakozói is harmonikusnak hatnak a szivárvány összes színét felvonultató Gigabyte mellett.



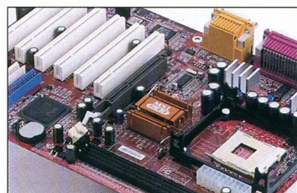
A szoftveres oldalon sem kell szégyenkeznie, a szokásos rendszermonitorozó és -túlhajtó programok mellett igazán kellemes meglepetés volt a Norton Internet Security megléte, mely magában foglalja a Norton AntiVirus 2002-t és a Personal Firewallt is.

A vérbeli túlhajtók biztosan örülni fognak a fixen beállítható PCI és AGP frekvenciáknak, valamint a minden szinten módosítható feszültségeknek és időzítéseknek. Ezek után gondolom, már mondanom sem kell, hogy a tuningtesztet minden gond nélkül teljesítette.

A Gigabyte kiváló alaplapot tervezett, mely minden téren egyenlő ellenfele az ASUS P4PE-nek. Ezen a szinten a döntés már csak szimpátia kérdése.

MSI 845PE MAX2-L

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	12111
3dMark2001 SE default	10503
PCMark2002 Free	
CPU:	5279
Memória:	4769
Hdd:	1097
Comanche 4 1024x768x32 bit	40 fps
Quake III Team Arena fastest	301 fps
Quake III Team Arena high quality	257 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,92 fps
Ár (nettó)	25000



MSI 845PE MAX. A szerkesztőségre nehezedő MSI-átok minden jel szerint nem akaródzik megtörni, mert a 845PE MAX már a tesztelés elején produkált néhány rejtélyes fagyást PCMark2002 és 3DMark2001SE alatt, amelyek a későbbiekben nem bukkantak fel újra, így a stabilitás sajnos már az első percekben megkérdőjeleződött.

Az alaplap az MSI-hez híven piros színben pompázik, de a kialakítással akadtak kisebb gondjaim, mert az ATX tápcsatlakozó nagyon rossz helyre, közvetlenül a processzorfoglalat mellé került, ezért a hűtő felhelyezése előtt ajánlatos rádugni a tápcsatlakozót.

A 845PE MAX a bővítőrések tekintetében nem különbözik a többi alaplaptól, az AGP4x-es slot mellett hat PCI és egy CNR slot áll a rendelkezésünkre. USB2.0 csatlakozókból hatot kapunk, és erről sem hiányozhat a manapság már alapfelszereltségnek számító hatcsatornás hangkártya.

Az alaplapnak van full extrás változata is, mely 845PE MAX2-BFIR névre hallgat, és az alapmodell közel kétszeresébe kerül.

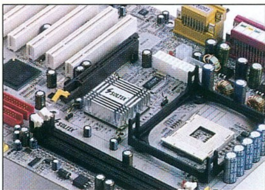
SOLTEK SL-85DR3-L

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	12343
3dMark2001 SE default	10688
PCMark2002 Free	
CPU:	5328
Memória:	4826
Hdd:	1181
Comanche 4 1024x768x32 bit	41,5 fps
Quake III Team Arena fastest	302 fps
Quake III Team Arena high quality	260 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	1,90 fps
Ár (nettó)	24000



SOLTEK SL-85DR3-L. A Soltek az utóbbi időben az egyik kedvencünkké lépett elő, így aztán mindenképpen be akartuk venni a tesztbe. Ahogy az MSI-nek a piros, úgy a Solteknek az ezüst szín a „védjegye", Shoe-val meg is ítéltünk neki egy „design különdíjat". Átlátszó oldalú házban a helye (kicsit eltérnék most a témától, de SakmaN pár napja egy érdekes dologra hívta fel a figyelmemet: nyáron mindenféle bogarak mászhatnak be a házba, mert a fény vonzza őket. Én még nem tapasztaltam ilyet, mindenesetre a dolog elgondolkoztató).

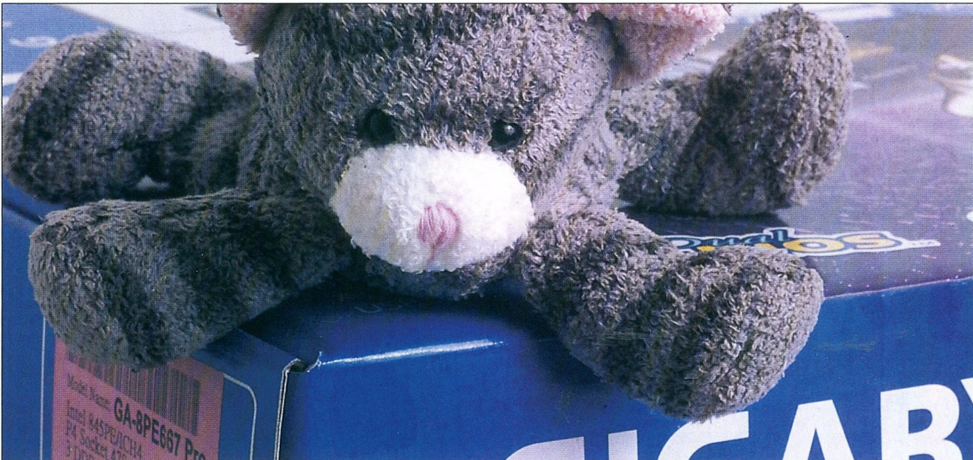
Az alaplap a szokásos egy AGP4x és hat PCI kialakítással kerül forgalomba, viszont memóriafoglalatból csak kettőt találunk rajta. Az SL-85DR3-on a csatlakozók elhelyezése példás, e téren mindegyik vetélytársára alaposan ráver – persze ebben nagy szerepet játszik, hogy mentes minden „sallangtól", hagyományos vagy



Serial-ATA RAID vezérlőt például ne is keressünk rajta. USB2.0 természetesen van, és külön LAN kártyát sem kell beszereznünk, ezt a feladatot a Realtek RTL8100B látja el. Az AC'97-es hangkeltő hatcsatornás, a teljes funkcionalitáshoz a Soltek mellékel egy Audio-out kártyát, melyen megtaláljuk a hatcsatornás hanghoz nélkülözhetetlen kimeneteket.

A szoftverkörítés bőséges, és főleg adatmentésre és merevlemezekkel kapcsolatos műveletekre alkalmas programokat tartalmaz: VirtualDrive 7, RestoreIT! 3 Lite, PartitionMagic 6.0 SE, DriveImage 4.0. A vírusmentességről a PC-cillin 2002 gondoskodik.

Bár az alaplap BIOS-a rengeteg lehetőséget biztosít a processzorunk túlhajtására, a tuningteszt során már a Windows bootolása sem volt sikeres. A dokumentáció igazán bőséges, a szoftvereket egy külön könyvecske ismerteti.



KONKLÚZIÓ. A tesztelt alaplapok közül lehetetlen lenne csak egyet, mint legjobbat kiemelni, mert az ugyanolyan felépítésből adódóan mind tudásban, mind teljesítményben nagyon közel állnak egymáshoz.

Akinek nincs szüksége különösebb extrákra, annak az Abit BE7 helyett én inkább a Soltek alaplapját javasolnám. Bár nincs rajta RAID, az emberek nagy része úgysem használja ezt a szolgáltatást, így ennek hiányától ezen a szinten eltekinthetünk. Tuning szempontjából egyik modell sem teljesített kiemelkedően, de a Soltek modelljének kialakítása sokkal jobb, és a mellé csomagolt szoftverek tekintetében is jobban járunk vele.

Az erős középkategóriában a legjobb választásnak a Chaintech 9EJL2 tűnik. A felszereltsége példaértékű, a CBOX, a kerek IDE kábelek és a többi extra mellett az alaplap remek teljesítménnyel és kifogástalan stabilitással rendelkezik, továbbá túlhajthatóság tekintetében is megfelel az elvárásoknak. Mindent egybevéve az átlagos otthoni felhasználónak tökéletes választás lehet, így ő kapja a vásárlási ajánlatot.

Az MSI 845PE MAX sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de a kezdeti instabilitást valamelyest kompenzálta a kiváló tuningolhatóság és a korrekt felszereltség. Az alaplap kialakítása sem az igazi, bár ha beszerelés után nem szedjük ki kétnaponta, akkor ez csak egyszeri bosszúság lesz. A szokásos MSI extrákat, mint a D-Bracket, természetesen itt is megtaláljuk az alaplap dobozában.

Lássuk a két nagyágyút. A teszt tényleges megkezdése előtt az ASUS P4PE tűnt a futam favoritjának, de a Gigabyte mérnökei minden elemében méltó ellenfelet terveztek neki. Ezek az alaplapok már minden földi jóval fel vannak szerelve, és időtállóságukhoz sem férhet kétség. A dokumentációjuk kiváló, a szoftverkörítés szintén, a tuning terén pedig mindkettő kiválóan teljesített – a Gigabyte hivatalos 667 MHz-es PSB támogatása megfelelő processzor megléte esetén sok jóval kecsegtet.

Szólnék néhány szót az i845PE chipkészlet hátrányairól is. A Comdex óta tudni, hogy az Intel kihagyja a 667 MHz-es PSB-t, és egyből a 800 MHz-esre ugrik. Na most tegyük fel, hogy sikerül működésre bírnunk egy ilyen processzort PE készletes alaplapban. Siker esetén csak egy gondunk lehet, éspedig az elégtelen memória-sávszélesség. A 800 MHz-es PSB mellé már dupla csatornás DDR400-as memóriavezérlő dukál, ez pedig a tavasszal megjelenő Springdale-PE készlet sajátja lesz.

Kisebb negatívum a csak max. 4x-es sebességű AGP foglalat. Ugyan manapság ebből még nem származik komoly hátrányunk, de a későbbiekben esetleg jól jöhet majd a komolyabb sávszélesség a nagyobb mennyiségű textúrát használó játékok esetében.

Nagy pozitívum a Hyper-Threading technológia támogatása. Ha minden az Intel tervei szerint fog haladni (és miért ne haladna), egy az alacsonyabb órajelű processzorok esetében is engedélyezni fogja a Hyper-Threadinget. Egy 2,4 GHz-es, HT-képes Pentium 4 mondjuk fél giga DDR333-as memóriával nagyon jó teljesítményt nyújtó, ám relatív elfogadható árú upgrade lesz majd a nyári hónapokban. ■ **PAPABEAR**

> TESZTKONFIGURÁCIÓ

Intel Pentium 4 2,2 GHz, Coolink Tank1 Breeze hűtő, 512 MB Corsair XMS PC3500 DDR, Maxtor D740X 40 GB 7200rpm, ASUS V8420 videokártya, Enermax EG365AX-VE tápegység, NVIDIA Detonator v41.09, Windows ME

> PARTNEREINK VOLTAK

Abit BE7, ASUS P4PE Mycom Kft. (nagykereskedés) Tel.: 204-5444 **Gigabyte GA-8PE667** CHS Hungary Kft. Tel.: 451-3500 **Chaintech CT-9EJL2** Expert Computer Kft. Tel.: 350-3357 **MSI 845PE MAX Soltek SL-85DR3-L** Kelly-Tech Kft. Tel.: 350-1246 **Corsair XMS PC3200** Alien Computers Kft. Tel.: 413-0450

HOMOK A GÉPEZETBEN



A VILÁGHÁLÓ SZENTJEI

Valljuk be őszintén, a katolikus egyház, valamint a technológiai és világnézeti fejlődés viszonyát mindmáig sokan hajlamosak vagyunk a "haladás vértanúinak" (Galileo Galilei, Giordano Bruno stb.) szomorú sorsán keresztül megítélni. Pedig (különösen az utóbbi évtizedekben) a klérus igenis sokat tett azért, hogy ez a manapság már kissé idejétmúlt (és gyakran igazságtalan következtetésekre vezető) szemléletmód megváltozzon, elég csak a jelenlegi pápa egyes, komoly tudományos felkészültséget tükröző állásfoglalásaira, körleveleire, üzeneteire gondolnunk. Hogy ez a közel két évezredes múltra visszatekintő szervezet hogyan is képes beépíteni eszköztárába akár a legújabb technológiai vívmányokat is, arra jó példa az a két friss kezdeményezés, amelynek keretében az Internet védőszentje (!) kerül majd kiválasztásra, ill. a Vatikáni Könyvtár anyagának meghatározó része válik elérhetővé online formában (és amelyek nem mellesleg rovatunk e havi fő témáit is adják). Sőt, ha hihetünk a 01/03-as számban ("A láthatatlan jövő") méltatott két brit jövőkutató, Ian Pearson és Ian Neild "Mesterséges intelligencia & Mesterséges élet" témakörben adott előrejelzéseinek, akkor - a világszerte egyre súlyosbodó paphiány és a technológiai fejlődés következtében - csakhamar az AI papoknak történő gyónás is a mindennapok részévé válhat...

Legyünk bár fiatalok, vagy öregek, fel kell, hogy nőjünk az új felfedezések és technológiák jelentette kihíváshoz, összhangban a vallásos hitünkben gyökeredző morállal, az emberi személyiség iránt tanúsított tiszteletünkkel és abbéli elhatározásunkkal, hogy - Isten tervének megfelelően - átformáljuk a világot."

II. János Pál pápa

VATICAN CITY GOES VIRTUAL

A Szentszék hivatalos sajtóügynöksége nemrégiben azt adta hírül, hogy az Apostoli Vatikáni Könyvtár - amely a kézzel írott könyvek és az antik szövegek egyik leggazdagabb tárháza - anyagának jelentős részét digitalizálja, és azt elérhetővé teszi az Interneten. A könyvtár honlapja ugyan már jelenleg is megtekinthető a Vatikán központi portálján (http://www.vatican.va/) keresztül, ám egyelőre csak az említett művek katalógusát tartalmazza: az ambiciózus tervek szerint hamarosan ezek döntő többsége teljes digitalizálásra kerülne, és immár nemcsak a kutatók egy szűk körének, hanem a világháló valamennyi látogatójának szellemi épülését szolgálhatná.

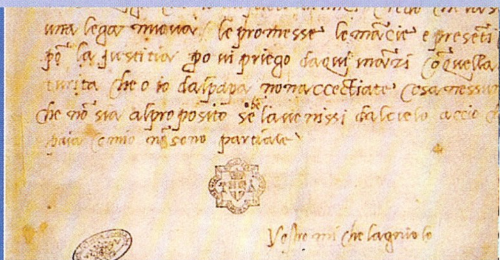
Az Apostoli Vatikáni Könyvtárat a Szentszéket 1447 és 1455 között irányító V. Miklós pápa alapította: kezdetben az ő figyelemreméltó kollekciója képezte a gyűjtemény alapját. Az alapítás tényleges jogi aktusára azonban csak utódja, IV. Sixtus alatt került sor - az 1475-ös "Ad decorem militantis ecclesiae" bulla végre hivatalosan is megteremtette az akkor már több mint két évtizede működő intézmény működési feltételeit. A könyvtárra a kezdetektől jellemző humanista szellemiség az elkövetkezendő századok során sem szorult háttérbe, ennek megfelelően a gyűjtemény java részét még ma is főleg a paleográfiai, a történelemi, a művészettörténészeti, a klasszikus irodalmi és a filológiai művek adják. Mindezeken túl említést érdemel az a kultúrtörténeti tény is, hogy a könyvtár sokáig a kontinens legnagyobbjaként volt számon tartva – hazai vonatkozású érdekesség, hogy az ezért a megtisztelő címért folytatott "küzdelemben" a XV. században csupán egyetlen komoly vetélytársa akadt, mégpedig Hunyadi Mátyás (Matthias Corvinus) budai gyűjteménye, a Bibliotheca Corviniana, amely a két itáliai humanista (Antonio Bonfini, Tadeo Ugoleto) szakszerű irányítása alatt hasonló európai hírnevet vívott ki magának.

Persze amíg a Bibliotheca Corviniana fejlődése Mátyás halálával megtorpant (sőt, később a gyűjtemény nagyobbik része meg is semmisült), addig az Apostoli Vatikáni Könyvtár számos értékes kollekció akvizíciója révén napjainkig csak tovább gyarapodott: jelenleg 1,6 millió nyomtatott kötetet (vegyesen antik és modern műveket), 8300 incunabulát (köztük 65 vellumot, vagyis borjúbőr pergamenre írott művet), 150 000 kéziratot és feljegyzést, 300 000 érmét és medált, valamint 100 000 nyomatot tartalmaz.

Látható, hogy egy ekkora anyag akár töredék részének digitalizálása is óriási munkát ró az érdekeltekre. Szerencsére a Vatikáni Könyvtár szakemberei már meglehetős tapasztalatra tettek szert mind a számítógépes katalogizálásban, mint a tartalomszolgáltatásban: mindennek ékes bizonyítéka, hogy a kb. 10 000 legfontosabb mű jegyzéke már 1985 (!) óta elérhető online formában, mostanság pedig a megváltozott igényeknek megfelelően nagyfelbontású fotókkal társítva akár már a világhálón is. Jelenleg az érméket és medálokat bemutató anyagok feltöltése folyik, de a gyűjtemény weboldala (http://bav.vatican.va/en/v_home_bav/home_bav.shtml) már most is olyan fokú igényességről és rendszerezettségről tesz tanúbizonyságot, amivel bizony csak elvétve találkozni (ha alkalmam nyílna rá, azonnal szerződtetném a Szentszék webdesignerét!). Ha mindebből bárminemű következtetést lehet levonni az elkövetkezendőekre vonatkozólag, akkor az csak az lehet, hogy valamikor a közeljövőben a világ talán legkomolyabb online könyvtára születik meg.

Hosszas mérlegelés után a projekt megvalósításához a Vatikán a digitális képalkotási technológiákban abszolút világelsőnek számító HP-t hívta segítségül. A létrejött megállapodás szerint az amerikai cég felelős nemcsak a szükséges IT infrastruktúra kiépítéséért, hanem a bibliográfiai adatbázist kezelő szoftveres "motor" teljesítményének optimalizálásáért is. Mindezeken felül a HP a jelenleg legfejlettebbnek számító képalkotási és nyomtatási eszközökkel is ellátja a Vatikáni Könyvtárhoz tartozó Fotográfiai Laboratóriumot, ahol a fent említett kéziratok csúcsminőségű reprodukciója folyik – így a kutatók úgy tanulmányozhatják a gyakran több évszázados műveket (vagy legalábbis azok megtévesztésig hasonló másolatait), hogy az eredeti példányok nincsenek kitéve a sérülés veszélyének.

Ahogy azt Raffaele Farina, a Vatikáni Könyvtár prefektusa megfogalmazta: "A Szentszék mindezt egyfajta kulturális szolgálatnak fogja fel... Ez a projekt a vezető technológiákat egyesíti a tudomány, a bölcsesség, a vallás és az emberi spiritualitás kincseivel, azzal az idealizmussal és szépséggel, amelyet ezek a művek képviselnek."



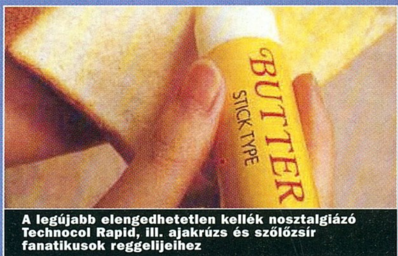
Michelangelo Buonarroti levele kb. 1547-ből a Szent Péter bazilika felügyelőihez (a Vatikáni Könyvtár online gyűjteményéből)



Iustinianus császár (Kr. u. 482-565) "Instutiones" című művének IX. századi másolata (a Vatikáni Könyvtár online gyűjteményéből)

TÖMBVAJ VS. RÚDVAJ

Úgy tűnik, egyes élelmiszergyártók kreativitása nem ismer határokat: a szögletes görögdinnye (ld. "A gömbölyded formák alkonya?" – 12/02) után most itt a vajazást forradalmasító új termék. Mint az a mellékelt képen is látható, ily módon valószínűleg nagymértékben leegyszerűsíthető a pirítós megfelelő vastagságú vajréteggel való bevonásának amúgy sokak számára túlontúl összetett feladata. Az pedig már szinte biztosan senkit sem érdekel (a "rúdvaj" állítólag rendkívüli népszerűségnek örvend), hogy alig néhány étkezést követően a termék megkérdőjelezhető hasznosságához képest aránytalanul sok műanyag-alapú hulladékkal leszünk "gazdagabbak"... Akkor már inkább maradok az újdonság fényében hirtelen kifejezetten környezetbarátnak tűnő, tradicionális "tömbvaj" + fémkés kombinációnál.



A legújabb elengedhetetlen kellék nosztalgiázó Technocol Rapid, ill. ajakrúzs és szőlőzsír fanatikusok reggelijeihez



AZ VILÁGHÁLÓ SZENTJEI


Bővülő feladatkör - Irány az Internet?

Kevéssé vitatható állítás, hogy a számtalan sebből vérző Internetnek bármilyen segítség elkél, legyen az akár materiális, vagy spirituális természetű. Valószínűleg így gondolhatták a www.santiebeati.it site megalkotói is, akik nem kisebb célt tűztek maguk elé, mintsem hogy online szavazás segítségével védőszentet találjanak az Úr szavát még csak néhány éve visszhangzó legfrissebb médium, az Internet számára. A naponta átlagosan több mint 5000 látogatót fogadó weboldalon 5 neves egyházi és 1 bibliai személyiség közül választhatjuk ki a nekünk leginkább szimpatikust. A szelekció meglehetősen nehéz feladat, hiszen igazán érdemdús szentekről van szó, köztük olyanokról, mint Szent Alfonso Maria de' Liguori, a széles körben ismert 18. századi gondolkodó és író; az új egyházi rendet (Klarisszák) alapító, látomásairól híres Assisi Szent Klára; Gábriel arkangyal, Jézus születésének megjövendölője; Szent Giovanni Bosco, aki különösen a gyermekek közoktatásának elterjesztéséért tett sokat a XIX. században; és Maximilian Kolbe, egy, a múlt században élt lengyel pap, aki nemcsak egyházi rádióadót (!) alapított, hanem olyan filmstúdió felépítését is tervbe vette, ahol a Gospel stílust népszerűsítő alkotásokat gyártottak volna. A listára nemrégiben került fel Giacomo Alberione, aki elsőként ismerte fel a mozi, a rádió és a televízió jelentőségét a hit terjesztésében, és ezt számos tanulmányában is kifejtette – ő az előző körben "kihulló" Sevillai Szent Izadorát, az első enciklopédia megalkotóját "váltotta", aki úgy tűnik, nem volt túl népszerű az oldal látogatói között (alig 5,5 százalékot kapott).

A szavazással kapcsolatban megfogalmazható egyetlen kifogás talán csak az lehet, hogy (világosan utalva a site üzemeltetőinek nemzetiségére) az itáliai szentek meglehetős túlsúlyban vannak – ha eltekintünk a valószínűleg mindenki által felvállalható Gábriel arkangyaltól, a "külföldieket" jelen pillanatban mindössze egyetlen személy, a lengyel Maximilian Kolbe képviseli. Nevezett ráadásul a legutóbbi összesítések szerint nem is állt különösképpen jól, mindössze a szavazók 10,44 százalékának támogatását tudhatta maga mögött, szemben az egyenként több mint 20 százalékra számítható Giovanni Boscóval és Giacomo Alberionéval.

A szavazás amúgy egészen Húsvétig nyitott, amikor is Francesco Diani, az oldal megalkotója több kör egyesített végeredménye alapján a legnépszerűbbnek bizonyuló szentek nevét felterjeszti a Vatikán illetékes bizottsága (ha jól tudom, ez jelenleg az Isteni Gondviselés Kongregációja) felé. Tehát Hölgyeim és Uraim, ne habozzanak véleményt nyilvánítani ebben az Internet feletti spirituális uralmat hosszú időre meghatározó kérdésben - különösen annak fényében nem, hogy a Sátán (ha csak közvetett formában is) már úgy is jó ideje jelen van a világhálón a különböző szűk keresztmetszetek, vírusok, és persze a spam révén...

GENERATION THUMB


Jól fejlett hüvelykek

Mint ahogy arról a brit Observer magazin beszámolt, egy, a Warwick Egyetem Cyberkulturális Kutatóközpontjának a világ kilenc különböző városára kiterjedő felmérése nyomán írott tanulmány nem kevesebbet állít, mint hogy a komputerjátékok szerelmeseinek hüvelykje immár "a kéz legizmosabb és legügyesebb ujja". Ahogy arról a Dr. Sadie Plant vezette kutatócsoport beszámolt: "Az a tény, hogy a hüvelykünk eltérően működik a többi ujjunktól, egyike azoknak a fontos körülményeknek, amely megkülönböztet minket, mint embert (az állatvilágtól). Rendkívül érdekes volt annak felfedezése, hogy az ifjabb nemzedékek teljességgel eltérő és ösztönös módon a hüvelykjüket használják olyan helyzetekben, ahol azok az idősebbek a mutatóujjukra hagyatkoznak."

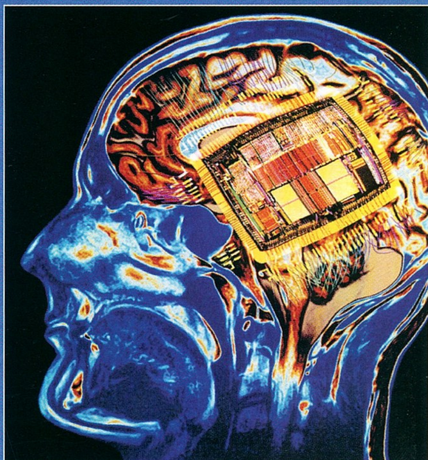
Mindez lényegében annak 80-as, 90-es években megfigyelt jelenségnek a modern megfelelője, miszerint a komputerek billentyűzetét gyakorta koptatók bizonyos ujjai lényegegesen ügyesebbé válnak - a korabeli média előszeretettel hívta "keypadder"-eknek ezeket a felhasználókat. Sokan már akkor is tagadták, hogy igazi újdonságról lenne szó, hiszen a komputerbillentyűzet elődjének számító mechanikus (majd később elektromos) írógépek már évtizedek óta elérhetők voltak. Ez igaz is, azonban nem szabad megfeledkezni arról a tényről, hogy a billentyűzet használata éppen a komputerek elterjedésének köszönhetően öltött tömeges méreteket – vagyis a "keypadderek" csak ekkor váltak igazi kulturális jelenséggé. Az elmúlt időszakban a helyzet annyiban módosult, hogy a komputerek vállalati munkaeszközből otthoni szórakoztatóközpontokká transzformálódtak, márpedig az "entertainment" műfaja gyökeresen más készségek elsajátítását igényli. A különböző játékvezérlők (joystickok, gamepadek stb.) használatához inkább a hüvelyk fokozott használata szükségeltetik, semmint a gépelésnél igazán hatékony mutató- és középső ujjé, s akkor még nem is szóltunk a mobiltelefonok beindította SMS-őrületről, amely megint csak a legvaskosabb ujjunkat veti alá fokozott terhelésnek.



És ha már a technológiai fejlődés eredményezte kulturális jelenségekről van szó: Japánban, amely köztudottan a világ mobiltelefóniával (és ennélfogva az említett SMS-őrülettel is) "megfertőzött" országa, a 25 éven aluliak előszeretettel hívják magukat "Hüvelyk Generációnak" (The Thumb Generation) arra utalva, hogy idejük tetemes részét töltik rövid szöveges üzenetek sajátos stílusú gépelésével... Sőt, az SMS-ek fogadása és küldése a világ számos pontján (így hazánkban is) az ifjúság udvarlási rítusainak elengedhetetlen részévé vált, és akkor még mindig ott van a mobiltelefonok mind gyakoribb, státusszimbólum célú felhasználása: a tanulmány állításai szerint a "kütyük" ezen a téren lassan, de biztosan az autók (!) helyét is átveszik.

Mindez az jelentené, hogy egy szexi Sony Ericsson P800 láttán több női szív dobban meg, mint egy, a 700-as sorozatba tartozó BMW feltűnésekor? Hmm, kétségkívül érdekes, bár vitatható álláspont... Az azonban mindenesetre biztosan levonható tanulságként, hogy – ha nem is az IT-re jellemző exponenciális ütemben változnak - az emberi társadalmak sem immúnisak a technológiai fejlődés hatásaival szemben...

EGY CSODÁLATOS (GÉPI) ELME



Egyes vélemények szerint az elkövetkezendő évek igazi fordulópontot jelentenek majd az IT történetében: a világ leggyorsabb szuperkomputereinek számítási teljesítménye csakhamar megközelíti az emberi agyét. Mivel néhány időt és energiát (s persze a mecénások pénzét) nem kímélő kutatónak hála mára nagyjából tisztában vagyunk az emberi agy felépítésével, a rá jellemző mennyiségi és minőségi mutatókkal, és naprakész adatokkal rendelkezünk a szuperkomputerek számítási kapacitásáról is, a fenti állítás igazának akár magunk is utánajárhatunk.

Az átlagos emberi agy nagyjából 100 milliárd neuront tartalmaz, és ezek mindegyike több mint 1000 kapcsolattal rendelkezik más neuronok irányába. Minden egyes konnekció kb. 200 műveletre képes másodpercenként. Ennek megfelelően - leszámítva a különböző átfedéseket - az emberi agy összesített számítási kapacitása megközelítőleg 100 billió művelet/másodpercre tehető. A lelkes tudósok az agy tárolókapacitását is pontosan feltérképezték: véleményük szerint nagyjából 100 TB-nyi (vagyis 100 000 GB-nyi) adat tárolására lehetünk képesek.

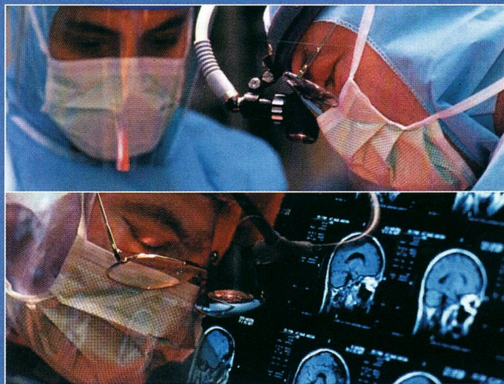
A világ jelenlegi leggyorsabb szuperkomputere, az NEC Earth Simulator elméleti teljesítménymaximuma 35 billió művelet/másodperc – ez mindössze egyharmada annak, amire az emberi agy képes. De mi a helyzet a közeljövő fejlesztéseivel? A tervek szerint 2004-ben átadásra kerülő, az IBM által gyártott, potom 290 millió dollár értékű ASCI Purple számítási kapacitása az 500 billió/másodperces értéket is eléri majd, ez pedig már ötszörös előnyt garantál – a gépek javára. Szerencsére memóriakapacitás terén még nincs félnivalónk, az IBM üdvöskéje "mindössze" 50 TB-nyi RAM-mal rendelkezik majd. Habár az ASCI Purple kezdetben valóban a legek legjének fog számítani (számítási teljesítménye mintegy másfélszeresen múlja felül a sorban utána következő 500 szuperkomputer egyesített kapacitását!), nincs kétségem a felől, hogy a technológiai fejlődés előrehaladtával ez a szintű teljesítmény csakhamar az átlagfelhasználó számára is elérhetővé válik, akár egy desktop PC-t meg nem haladó méretben is...



Emberi kreativitás + gépi performancia - Az igazi alkímiai menyegző?

Apropó, méretek: az ASCI Purple elhelyezése nagyjából 200 óriás hűtőszekrény-méretű, és kb. egy tonna súlyú racket igényel, nem is szólva az ehhez szükséges két kosárlabda-pályányi területről, és a kényes gépek igényelte különleges klímaviszonyokról. Ezzel szemben az emberi agy nem tölt ki több teret 3000 köbcentiméternél, súlya pedig alig haladja meg az 1 kilogrammot, és akár extrém működési feltételek közepette (ld. hétvégi baráti összejövetelek) is fenntartja működőképességét (legalábbis úgy-ahogy)...

A jelszó a hatékonyság. Ahogy arra Wise Young, a Rutgers Egyetem Idegrendszeri Kutatólaboratóriumának igazgatója rávilágított: "Az emberi agy előnye abban rejlik, hogy képes gondolkodni és teremteni túllépve azon, hogy egyszerűen csak gyorsan feldolgozná a rendelkezésére álló információt." Vagyis a komputerek technikai specifikációi jelenleg még nem igazán összevethetők az emberi agy tulajdonságaival, hiszen alapvető különbségek állnak fen a szilícium- és szénalapú "létformák" között. A megoldás a gépek hatékonyabbá tétele, "emberi" kreativitással való felruházása volna, ez azonban az amúgy felettébb derűlátó Ian Pearson és Ian Neild szerint sem valósulhat meg 2015 előtt. Akkortól viszont nem lesz megállás, és előbb az AI-k egyesített tudásbázisa múlja majd felül az emberiségét (2017), később pedig a mesterséges intelligenciák alapvető jogainak rögzítésére is sor kerül (2020), rá egy évtizedre pedig az emberekhez képest mind mentálisan, mind fizikálisan felsőbbrendű gépek születésének lehetünk tanúi (2030).



A "Közel a szingularitáshoz" című művéről elhíresült Ray Kurzweil némileg pesszimistább: szerinte egészen a 2020-as évek derekáig várni kell az első igazi AI-k kifejlesztéséig. Unatkozni persze addig sem fogunk, hiszen az elkövetkezendő években érkezik a szintén az IBM műhelyeiből kikerülő Blue Gene, amely már az 1 PetaFlopsos, vagyis az 1000 billió művelet/másodperces számítási teljesítmény elérését célozza meg... ■ JOSHUA

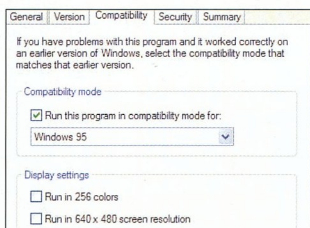
Köztudott tény, hogy a hardveripar szekerét javarészt a játékosok tolják előre. Míg a vállalatvezetők TCO-kat (Total Cost of Ownership – a birtoklás teljes költsége) számolnak, addig a hardcore játékosok akár évente cserélik számítógépüket, de videokártyájukat és processzorukat biztosan. A hardvergyártók pedig szorosan együttműködnek a játékosok első számú szoftverplatformjának, a Windowsnak gyártójával, a Microsofttal. A végleg egybegyúrt XP nem okozhatott csalódást a játékosok számára sem, ezért a Microsoft mindent beleadott, hogy egyszerű verzióváltásnál többről legyen szó.

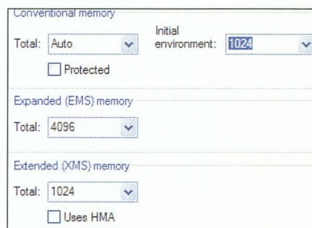
Talán emlékszünk még a régi DOS-os időkre, mikor a játékokból akkor varázsoltunk elő hangot, ha azok támogatták a hangkártyánkat. A memóriánkkal is bűvészkedni kellett: ha túl sok rezidens program futott, akkor a játék a conventional memoryt kevesellte, ha pedig az elég volt, akkor a mágikusnak számító EMS és XMS memória volt kevés. Ezt a Windows 95 megjelenéséig a speciális DOS4/GW futtató mód próbálta kiküszöbölni, de a trükkökre itt is sokszor volt szükség.

A Windows 95 teljesen új világot nyitott meg a játékosok számára. Közös platformra helyezte a multimédiás eszközöket, így a játékszoftvereknek szabványos hívásokon keresztül kellett hangot, grafikát és vezérlőeszközöket kezelni, a hardvergyártóknak pedig olyan drivereket kellett írni, melyek a Windows felől jövő szabványos hívásokat a speciális kártyák és eszközök nyelvére fordították. A hang és a grafika hirtelen hardvertől független lett, ezt pedig a DirectX-nek köszönhettük. A Microsoft által az operációs rendszerbe épített vezérlőnyelv kezdetben csak 2D-s grafikát támogatott, ezért terjedt el más vezérlőnyelvek támogatása, pl. az OpenGL vagy a Voodoo kártyák Glide nyelve. Aztán lassanként a DirectX-be bekerültek a 3D-s támogatások, a 6-os DirectX már támogatta a multi-texturing és bump-mapping elemeket, manapság pedig természetes, hogy a játékokat DirectX támogatással adják ki. A Microsoft nagyjából évente jelentet meg újabb verziót, az új videokártyák gyártói pedig már a verziók megjelenése előtt hangosan hirdetik, hogy kártyáik és a hozzá tartozó drivereik milyen, a jövőben megjelenő DirectX verzióval kompatibilisek, ami azt jelenti, hogy az új verzióban megjelenő újdonságokat a kártya már kezeli.

A játékosok támogatása persze nem a DirectX-ből áll a Windows XP-ben (ahol a 8.1-es változatot kapjuk meg az operációs rendszerbe építve). A Microsoft a sajtótermékeiben és az interneten is gyakran emlegeti azt a 10+1 pontos feature-listát, amelyen a Windows XP játékosok számára nyújtott előnyeit sorolja fel. Ezekből mazsolázva nézzük át, vajon ezek tényleg hasznosak-e a játékosok számára, amit persze mindenkinek magának kell eldöntenie.

Vannak olyan „újítások", melyek közvetlenül nem befolyásolják a játékok működését, azonban egyes

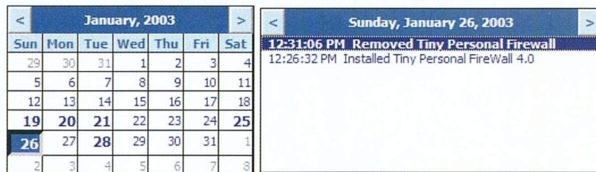




gamerek örömmel üdvözlik ezeket. Ilyen például a felgyorsított betöltési folyamat, amely már középkategóriájú gépen is fontos 10 másodpercekkel rövidíti meg azt az időt, amit a bekapcsolás és az első lövés között kell kivárnunk. Ez lehet, hogy az irodai dolgozóknál nem számít, akik majd akkor is beiktatják a reggeli kávészünetet munka előtt, amikor már bootolás sem lesz a számítógépeknél, de a játékosoknál sokat számíthat. Az is jó pont, hogy a játékok a fejlettebb memória- és folyamatkezelés miatt nem rántják magukkal a teljes operációs rendszert, sőt még csak kék halált sem okoznak, ha valami hiba, például kivétel vagy fatal error történik.

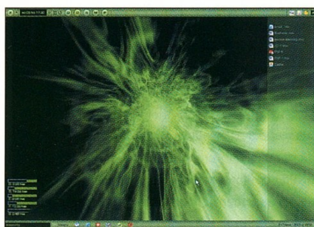
Ennél lényegesen fontosabb a driverek kezelése. A Windows XP az installálás során meglehetősen nagy drivergyűjteményt pakol fel gépünkre, így megszűnik a korábban gyakran látható felirat: Helyezze be a Windows 98 CD-ROM feliratú lemezt a CD meghajtóba! A hardverek behelyezés után automatikusan települnek, csak akkor van szükség felhasználói segítségre, ha több driver is alkalmas a hardverhez, vagy éppen az operációs rendszer olyan ismeretlen, vagy új hardverrel találkozik, amelyhez nem rendelkezik driverrel.

A beépített driverek már tartalmazzák a WHQL (Windows Hardware Quality Lab) pecsétjét, ami azt je-



lenti, hogy ezek a driverek átmentek egy olyan tesztsorozaton, amelyik teljesen Windows XP kompatibilissé nyilvánította őket. A korábban tapasztalható operációs rendszer-fagyásoknak, rejtélyes hibáknak ugyanis sokszor az volt az oka, hogy a dzsunka-jobbra-rizs (köszönet Oldmannek a találó hasonlatért) típusú hardverek olyan igénytelenül megírt driverekkel rendelkeztek, melyek csak és kizárólag arra figyeltek, hogy az eszköz működjön. Hogy ezen felül mi történt a rendszerben, milyen fontos dll-ek és más rendszerelemek cserélődtek le, az sokszor nem számított, mi pedig bosszankodtunk, hogy miért nem indul el az a program, amelyikkel tegnap még dolgoztunk, és miért nem tud rendes hibaüzenetet kiírni, ehelyett mindenféle kivételre hivatkozik. Bizony, ez sokszor az előző nap feltelepített hardver bugos driverétől volt, még ha sok köze nem is lehetett volna ennek a két dolognak egymáshoz.

Ha olyan drivert próbálunk installálni, amelyik nem rendelkezik a WHQL pecsétjével, akkor installálás közben az operációs rendszer nagy felkiáltójelekkel figyelmeztet a lehetséges hibákra, veszélyekre, valamint az operációs rendszer instabillá válására. Ettől függetlenül a telepítés végrehajtható, vagy fontos rendszereken megvárható, míg a hardvergyártó kibocsát egy olyan drivert, amelyik WHQL pecséttel rendelkezik (itt meg kell jegyezni, hogy a WHQL Test pénzbe kerül, így sokan spórolnak ezzel a minősítéssel így öregbítvén a régi mondást, miszerint olcsó húsnak híg a leve).





Szintén a stabilitást növeli a System Restore (Rendszervisszaállítás) szolgáltatás. Minden drivertelepítéskor az operációs rendszer észrevétlenül úgynevezett visszaállító pontokat képez, melyek az installálás előtti és utáni állapot különbségét tartalmazzák. Ha a driver gondot okozott, nem kell a gyári uninstallt futtatnunk, hiszen az a legritkább esetben készít backupot a lecserélt file-okról. Elég, ha a System Restore szolgáltatást elindítjuk a Help and Support Centerből, és kiválasztjuk azt a rendszerállapotot, amelyik még a jól működő változatot tartalmazta. A rendszer visszagörgeti a szükséges változtatásokat, így újból jól működő operációs rendszer áll rendelkezésünkre. Biztos sokan fogják kihasználni, hiszen szinte mindenki telepített már újra operációs rendszert csak azért, mert egy driver miatt az egész számítógép lelassult vagy használhatatlanná vált.

Itt az ideje a játékok futtatásának. Legegyszerűbb dolgunk akkor van, ha a játék dobozán nagy betűkkel szerepel a Windows XP Compatible felirat, de az se baj, ha csak a futtató operációs rendszerek között sorolják fel az XP-t. Amennyiben olyan játékunk van, mely csak korábbi rendszereken fut hivatalosan, három lehetőségünk van. Az egyik, hogy a fejlesztő vagy kiadó weboldaláról töltünk le olyan patch-et, amelyik XP kompatibilissá teszi a játékot. Ha ilyen nincs, megpróbálhatjuk elindítani, és tesztelni, hogy minden úgy működik-e, mint korábban. Ha igen, akkor szerencsénk van, megállapíthatjuk, hogy Redmondban a fiúk jól dolgoztak, de ha mégsem, akkor jöhet a Compatibility Mode, vagyis a korábbi verziókkal való kompatibilitás beállítása. Ha a játék indításakor panaszkodik, hogy ő bizony nem indul el, mert neki Windows 95 vagy éppen Windows Me kell, semmi gond, az indító .exe file-on kattintva jobb egérgombbal a Properties (Tulajdonságok) menüpontban megjelenik a Compatibility (Kompatibilitás) fül. Itt kiválaszthatjuk, hogy az XP milyen operációs rendszer környezetet „hazudjon" a játéknak, így az nem akad ki induláskor. Persze ez nem csak ennyit jelent: a beállítás néhány egyéb változást is indukál, sőt ezeket mi is állíthatjuk, így a környezet egyes elemei is a pl. Windows 95-éhez lesznek hasonlóak, ezután remélhetőleg a játék gondoktól mentesen fog futni.

DOS alapú játékok esetén leggyakrabban a memória-beállításokkal kell játszadozni, ezt az XP megteheti helyettünk, így képes az EMS és XMS memória méretét is automatikusan a program igényeihez állítani, vagy ha ez nem felismerhető számára, adhatunk meg konkrét értékeket is.

A Windows XP fejlettebb kernelje az összes játék futtatására hatással van, leginkább a hardverek





komplexebb és gyorsabb kezelése folytán. Kimutatható, hogy egy Windows 2000 operációs rendszerrel és DirectX 8.0-val futó gép változatlan hardverkörülmények mellett Windows XP-t és DirectX 8.1-et futtatva akár 50%-kal gyorsabb játékokat és mérési értékeket produkálhat. Mindez hatványozódik, ha újabb hardvert használunk, ebben az esetben előfordulhat, hogy az új hardver által támogatott és a DirectX 8.1-be épített függvények és eljáráshívások a Windows XP fejlettebb kerneljétől származó gyorsulást is további százalékokkal növelik meg.

A Windows XP első bétaváltozatainak megjelenésekor még sokan úgy gondolták, hogy egy ideig továbbra is a Windows 98 és a Windows Me lesz a játékosok operációs rendszere, de a végleges változatban pótolták a kritikákkal leggyakrabban illetett területek hiányosságait, és ez a játékok terén sokat jelentett. Jelenleg a Windows XP a hardvergyártók támogatásától övezve az egyik leghasználhatóbb PC-s játékplatform. ■ **FLEX**



3D ROVAT

Wings 3D: A 3D Rovat eddigi történelmét kissé beárnyékolta a cikkek tárgyát képező 3D-s program(ok) nehéz elérhetősége (ez alatt elsősorban az árukra gondolok...). A reményt a közelmúltban egyre nagyobb erőre kapó Open Source (nyílt forráskód) mozgalom jelentette, és bár akadt már néhány többé-kevésbé jól sikerült alkalmazás, mostanáig nem igazán tudtam a figyelmetekbe ajánlani egyiket sem. Ezek a programok ugyanis nem túl elterjedtek, és az esetek többségében megismerésüket a nyakatekert kezelés is alaposan megnehezíti; na, meg én magam sem igen tudtam volna mit írni róluk, lévén nem ismerem őket. Az elmúlt évben viszont megszületett, és szép lassan igen komoly szintre fejlődött egy 3D-s modellező program, a Wings 3D – ezt szeretném most a figyelmetekbe ajánlani.

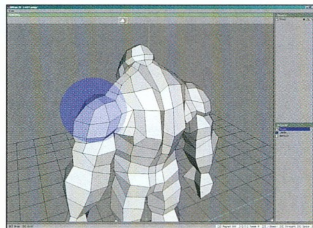
Maga a program teljesen ingyenes és nyílt forráskódú; ez elsősorban azt jelenti, hogy teljesen jogtisztán letölthető az internetről, és korlátozás nélkül használható. A másik következmény pedig az, hogy nincs hozzá rendes támogatás; ugyanakkor a fejlesztését nagyon lelkes közösség végzi, így gyakorlatilag hetente jönnek ki új verziók. Az aktuális, 0.98-as változat megtalálható a CD mellékleten; mivel azonban a sallangoktól mentes progi kevesebb, mint két mega, ezért még modemes Internet-eléréssel is könnyedén beszerezhető (www.wings3d.com).

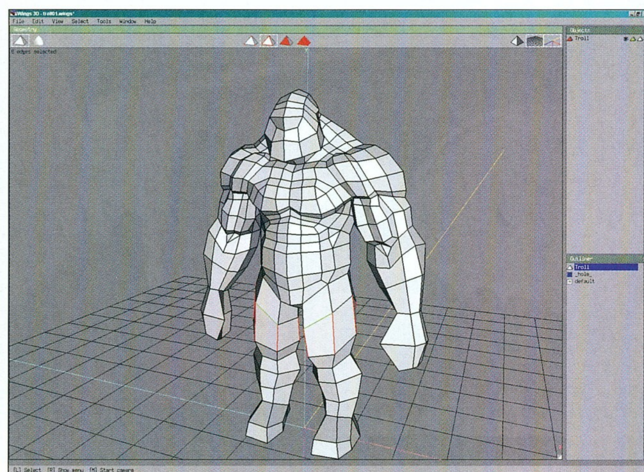
A fentiek mondjuk szinte minden nyílt forráskódú fejlesztésre érvényesek, a Wings3D viszont kiemelkedően jól sikerült, és nagyon jól használható programmá nőtte ki magát. Mindez nem véletlen, a fejlesztők ugyanis a Nichimen (ma Izware) két innovatív alkalmazásából, a Miraiból és a Nendóból merített (méghozzá igen alaposan). Mivel az Izware pénzügyi nehézségek miatt gyakorlatilag két éve nem tette lehetővé a 100 dolláros Nendo megvásárlását, ezért egy 3D-s programozó, bizonyos Bjorn, elkezdett egy klónt írogatni ráérő idejében. Idővel a Wings átvett bizonyos funkciókat a nagy testvér animációs programból is (a Mirait egyébként intenzíven használják a Gyűrűk Ura filmek készítésében is), és a lelkes felhasználók ötleteivel is gazdagodott. Na mármost, a Mirai a mai napig az egyik legjobb poligonos modellező program, bizonyos feature-ökben a fejlesztők 5-10 évvel is megelőzték a konkurenciát (!), így a Wings a lehető legjobb ihletéssel készült, és készül tovább, ki tudja még, meddig, a 3D-s közösség legnagyobb örömére. Az ipari szabványnak minősülő .OBJ formátum támogatásával pedig a Wings remekül beilleszthető gyakorlatilag bármilyen munkakörnyezetbe, így mostanra már több animációs stúdióban is rendszeresen használják. További előnye, hogy a hardverigénye nagyon alacsony; PII vagy PIII-as gépen, 128 mega RAM és Win98 vagy Linux mellett már elketyeg - bár nem árt valami OpenGL-es 3D kártya hozzá, meg persze izmosabb hardveren sokkal gyorsabban fut. Az első szárnypróbálgatásokhoz tehát ideális eszköz, bár renderelni, animálni egyáltalán nem lehet benne, szóval ahhoz más programok után kell nézni.

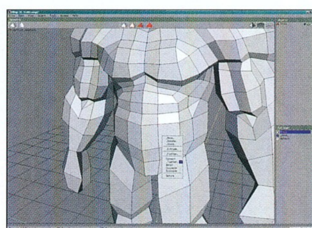
A Wings 3D tehát poligonos modellezésre szolgál; ebben segíti a winged edge adatábrázolás, amely a tárgyakat könnyen alkalmazható, sokoldalú módon kezeli, és amelynek segítségével mindenféle trükkös modellezési eszközöket lehet megvalósítani. Ugyanez a winged edge formátum rejtőzik egyébként a 3ds max Editable Polygon Objectje mögött is. Programozó és technikaibb beállítottságú olvasóknak annyit említenék még, hogy ez az adatstruktúra a poligonos tárgy éleire épül, és mutatókat tárol el az éllel szomszédos pontokra, poligonokra és egyéb élekre, így leegyszerűsíti a tárgy alkotóelemei közötti keresést.

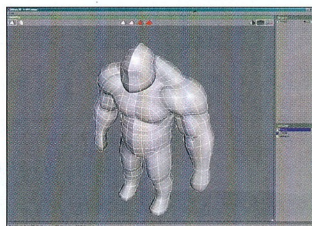
KEZELÉS. A program elsőre garantáltan zavarba hozza még a tapasztalt 3D grafikusokat is; más kérdés, hogy a kezdők viszont minden beidegződéstől mentesek, így talán még jobb pozícióból is indulhatnak. Indítás után a program meglehetősen kevésnek látszik – egy menüsor meg egy 3D-s ablak az egész, sokakban itt merülhet fel a kérdés, hogy vajon mire is lehet ezt használni :). A valóság egyébként az, hogy a felhasználói felület nagyon letisztult, és nincs telerakva felesleges elemekkel; ennek egyik előnye, hogy kis felbontásban is futtatható (de láttam olyan screenshotot, ahol valaki 4 Wingset futtatott 1600-as felbontásban, szépen elrendezve a monitoron). Sajnos a help azonban meglehetősen szűkszavú, és a neten elérhető pdf kézikönyvet nem sokan ismerik, így a program kezelésével könnyen akadhatnak gondok. Ezen próbálnék meg segíteni ebben a rovatban, és alighanem a következőben is.

Talán a leghasznosabb UI elem a Wings3D-ben az information bar, amely a képernyő alján található. Ez állandó környezetérzékeny súgóként szolgál, és minden esetben jelzi az éppen elérhető legfontosabb parancsokat. A program az egérgombokra [L],









[M] és [R] jelöléssel hivatkozik, azaz a bal, középső és jobb angol megfelelőjének első betűjével (left, middle, right). Fontos észben tartani, hogy az egérgombok is környezetérzékenyek, tehát különböző esetekben más és más funkciót látnak el. Mindenesetre általában a bal gomb a szelekció, a középső gombbal pedig a kamera mozgatását érhetjük el.

A felhasználói felület második legfontosabb eleme a Geometry ablak, amely szabadon méretezhető és mozgatható a Wings desktopon (egyelőre csak két másik ablak – az Outliner és az Objects – érhető el az 1.0-ás verzióig). A program – meglehetősen egyedi módon – egyszerre csak egyetlen 3D-s ablakot tud megjeleníteni, ami a Maxhez, LW-hez vagy Mayához szokott felhasználóknak elsőre eléggé szokatlan lehet. Aggodalomra azonban semmi ok, ez az egy ablak is bőven elegendő a modellezéshez, különösen, ha betanuljuk a kamera kezelését gyorsító billentyűzetparancsokat.

Az A gombbal a kamera az éppen kiválasztott tárgyra vagy komponensre „céloz" (aim camera), míg a Shift + A paranccsal megpróbálja a látószöget is ráigazítani (tapasztalataim szerint ez nem igazán szokott sikerülni). Az X, Y, és Z gombokkal a kívánt koordinátatengellyel párhuzamos irányba állíthatjuk a kamerát (shifttel kombinálva az ellenkező irányt kapjuk), az O billentyűvel pedig az ortografikus (párhuzamos) és perspektivikus vetítés között váltogathatunk. Ezzel a néhány paranccsal kiváltható a hagyományos négy nézetablakos megjelenítés; bár ha egy-egy műveletet egy időben több nézetből is szeretnék ellenőrizni, arra sajnos egyelőre nincs módunk.

Magát a kamerát a középső egérgombbal „indítjuk", ilyenkor a program másik módba kapcsol. Az egér mozgatásával forgathatjuk a kamerát az aktuális (az A-val kijelölt) középpont körül; bal gombbal a változtatásokat nyugtázhatjuk, a középső gombot lenyomva tartva pedig zoomolhatunk. A jobb egérgombbal elvethetjük a változtatásokat, a Q gombot lenyomva pedig forgatásról scrollozásra kapcsolhatunk. Elsőre ez a kamerakezelés mindenképpen szokatlan lesz, de idővel belerázódik az ember, és egész gyorsan lehet vele dolgozni.

A fő 3D-s ablak igen fontos szerepe még, hogy a modellezési funkciók többsége az innen elérhető (szintén környezetérzékeny) jobb-klikk menüben található. Az aktuális szelekciótól függő parancsok közül bal gombbal választhatunk, ami néha további almenüket eredményez. Fontos tudni, hogy alapértelmezés szerint a parancsok egy része le van tiltva, ezek engedélyezéséhez az Edit/Advanced Preferences menüből engedélyezni kell az Advanced Menu opciót.

Az utolsó fontos elem az imént említett menüsor; az eszközök egy része, valamint a konfigurációs beállítások és persze a szokásos file-műveletek találhatóak itt. Fontos, hogy minden parancshoz rendelhetünk billentyűzetkombinációt; ehhez vigyük a kurzort az adott parancsra, és nyomjuk le az Ins gombot, majd a kívánt billentyűt. Említettem még az Outliner és Objects ablakot; ebből egyelőre az utóbbi a fontos, ahol a tárgyak között válogathatunk, hide-olhatjuk őket stb.

A program egyik komoly erőssége a szelekciók intelligens és gyors kezelése. Alapértelmezésben a Geometry ablak toolbarján vagy a V, F, E, B gombokkal váltogathatunk a komponens módok között; de a Preferences menüben bekapcsolható a Smart Highlighting opció is, amelyik lényegében egyszerre aktiválja az első hármat. A nézetablakban látható tárgyak fölé helyezve a kurzort az automatikusan megvilágítja az alatta lévő komponenst, amelyet bal gombbal választhatunk ki. A bal gombot folyamatosan lenyomva tartva több elemet is kiválaszthatunk, valamint van Window selection is; lasszó viszont egyelőre sajnos nincs. A szelekció törlésére a Space gomb szolgál; a komponensek közötti konvertáláshoz pedig elég csak átkapcsolnunk. Menüből vagy billentyűzetparanccsal lehet a szelekciót növelni, edge loopot vagy edge ringet szelektálni stb.

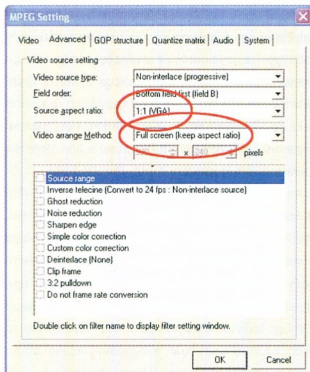
A másik nagyon komoly képesség pedig a transzformációs műveletek és koordináta-rendszerek kezelése; minden ilyen funkció a jobb-klikk menükben található. Gyakorlatilag minden mozgatás/forgatás/nagyítás művelet esetén használhatjuk a referencia-koordinátarendszer tengelyeit (X, Y, Z), a képernyő koordinátarendszerét, az éppen kiválasztott komponens normálvektorát, vagy, és itt kezdődik az igazi móka, jobb klikket nyomva a kívánt műveleten szabadon határozhatunk meg tetszés szerinti irányt a jelentben található tárgyak, komponensek kijelölésével. Például, elforgathatunk egy végtagot úgy, hogy kijelölünk két vertexet így meghatározva egy forgástengelyt (a két vertexet összekötő egyenes). Mindehhez a ráadás a Magnet műveletek támogatása, ami leginkább a Maxos Soft Selectionre hasonlít; ilyenkor az adott parancs nem csak a kiválasztott komponensre hat, hanem folyamatosan gyengülő intenzitással a körülötte lévőkre is kifejti hatását.

Mindezek a funkciók együttesen nagyon leegyszerűsítik és felgyorsítják a modellezés leggyakrabban ismétlődő feladatait, így a Wingsszel igen hatékonyan lehet modellezni. A következő rovatban egy egyszerűbb object elkészítésén keresztül átvesszük a Wings munkamódszerét és a főbb eszközöket is; addig pedig a bátrabbak nyugodtan installálják az aktuális verziót a CD mellékletről. ■ **LY**



GRAB ROVAT

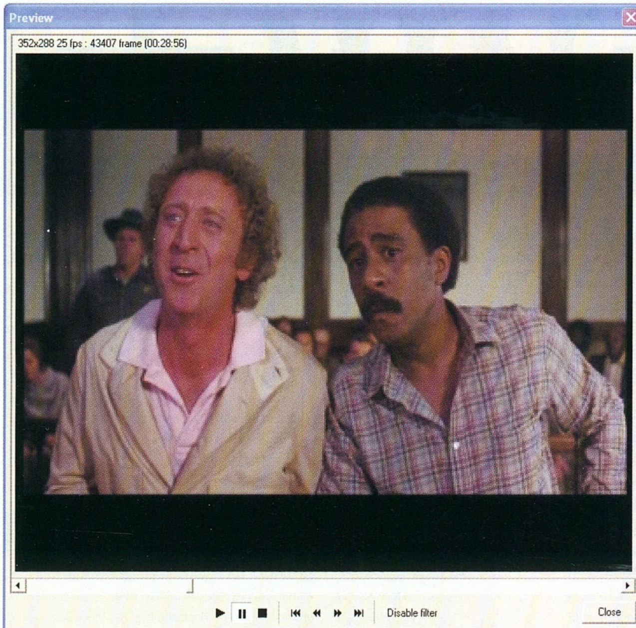
MÉG MINDIG AC3. Legutóbb szépen belenyúltunk a tutiba. Az AC3-as hangú AVI fájlokkal azóta is bajlódtok, bár a legtöbb versenyző ott bukta el a dolgot, hogy vagy nem tudta megszerezni az ominózus codecet (bár túlzás lenne codec névvel illetni az egyik népszerű szoftveres DVD-lejátszó programból kivariált filtereket), vagy rosszul telepítette fel ezt. A megszerzésben nem tudok segíteni, a codec – említett fél-illegális volta miatt – nem közölhető, nem tehetjük ki CD-mellékletre és webre sem. Megszerezni azonban nem olyan nehéz, a http://dvd.box.sk és www.doom9.org oldalról kell elindulni, így hamar rálelhettek. A telepítés nem nehéz, az egészet be kell másolni a (W98 vagy ME) rendszer System avagy (W2K és XP esetén) System32 könyvtárába, és W98/ME alatt a BAT, W2k/XP alatt a CMD kiterjesztésű állományt kell indítanunk a telepítéshez. Előfordulhat, hogy Microsoft figyelmeztetést kapunk telepítés közben, hogy az MS által nem jóváhagyott, nem tesztelt filtert telepítünk, ezt kéretik figyelmen kívül hagyni.



Ha az AC3-as hanggal megáldott AVI fájlok lejátszása ezek után sem megy MediaPlayer alatt, akkor passz, nincs több ötletem, de ha amúgy is csak VCD vagy SVCD lemezt szeretnél gyártani belőle, akkor a codec nem is kell, ugyanis – mint ahogy a múltkor megbeszéltük – a Nandubbal történő kibányászás során erre nincs is szükség.

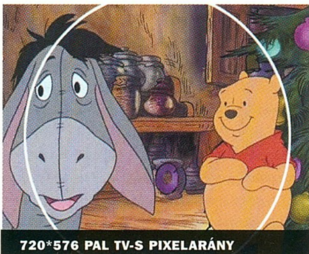
FOGALOMZAVAR (MÁR MEGINT). Sokan ott torpantok meg az AVI fájlok VCD/SVCD- formátumra történő konvertálása során, hogy milyen képarányt, illetve pixelarányt kell megadni a forrás- és a célállomány paraméterezésekor. Itt felmerült két fogalom: képarány, illetve pixelarány. A kettő nem ugyanaz, sokan nem is tudják, mik ezek, vagy jócskán keverik a kettőt. A képarány esete a könnyebb, mert gyakorlatilag azt mondja meg, hogy a televízión, vagy egyéb megjelenítő eszközön milyen arányú a látható kép szélessége és magassága. A hagyományos televíziós megjelenítés a 4:3 arányt használja, de újabban a 16:9-es készülékek is kezdenek elterjedni, ami különösen házi mozi célokra alkalmas. A 16:9 számunkra most nem érdekes, később még visszatérünk rá. A pixelarány már bonyolultabb eset. A számítógépes megjelenítőkön a pixelarány 1:1, azaz a pixeleket olyan képpontoknak tekintjük, amelyeknek szélessége és magassága megegyezik, tehát (gyk.) négyzetek. A televízión azonban ez nem így működik. A TV-n látható képpontok - a televíziózás kezdeti időszakába visszamutató technológiai félmegoldások és kényszerűségek folytán - inkább vízszintesen elnyújtott téglalapok, mintsem egyenlő oldalú négyzetek. Sajnos a legtöbb tömörítő program is hajlamos keverni a képarány és a pixelarány fogalmát, pl. a TMPGEnc is ugyanabban a lenyitható menüben tünteti fel mindkettőt, ezért fokozottan figyelnünk kell beállításokra. Mit jelent ez? Vegyünk egy egyszerű esetet. Van egy képünk (vagy videós anyagunk), amely a monitoron megfelelő arányokkal látszik. Legyen ez a kép (vagy videó) a PC-n 768x576 pixel felbontású. A TV felbontása viszont 720x576. Ha az eredeti, 1:1-es, PC pixelarányt megtartanánk, és úgy konvertálnánk át az anyagot a televízió esetében használatos 720x576-os felbontásra, akkor a TV-n rossz lenne a végeredmény (2. kép)! Mit kell tehát tennünk? Az eltérő pixelarány miatt úgy kell a PC-n használt, 768x576-os anyagot átméretezni, hogy NEM tartjuk meg az eredeti pixelarányt, hanem hagyjuk torzulni a felbontás diktálta mértékben. A PC-n nézve persze ez torz (az 1. képen látszik a különbség), de a TV-n majd így lesz tökéletes! Ha valaki veterán videós, az képes a TV-s pixelaránynyal dolgozni PC-n (a kis torzulás nem zavarja). De szerencsére a szerkesztő programok legtöbbje képes arra, hogy a szerkesztési munkák során 768x576 felbontásban engedi dolgozni a felhasználót. Így a szerkesztés alatt 4:3-as képet látunk, és a program a végső konvertálás (kiírás vagy tömörítés) során konvertálja át az anyagot az úgynevezett Square Pixel PAL formátumról (768x576) a valós PAL TV felbontásra (720x576). Miért fontos ez nekünk? Egyrészt azért, mert sokan megijednek, amikor a TMPGEnc tömörítőben látják a készülő MPEG állomány elő-


SQUARE PIXEL 1:1-ES PIXELARÁNY



nézeti képét, és az torz, kicsit függőlegesen nyújtottnak tűnik (ugyanúgy, mint az 1. kép!). Semmi baj, a TV-s és a PC-s megjelenítés eltérő pixelaránya miatt látszik így. Másrészt a VCD/SVCD készítéskor sokan nem tudják, hogy a forrásként megadott AVI állomány képe valójában milyen paraméterekkel rendelkezik, pedig ugye az MPEG tömörítőnek meg kell adunk pár fontos paramétert.

A BEÁLLÍTÁSOK. Tegyük fel, hogy van egy 640x352-es felbontású AVI állományunk, amelyik 25 kocka/másodperc sebességgel pereg le. Na kérem, ilyenkor jön az első hiba, amikor nagyon sokan azt gondolják, hogy ez 16:9-es állomány. Oké, a hasznos képanyag aránya megközelítőleg valóban 16:9-es, de ettől még nem lesz nekünk 16:9-es VCD-nk, vagy SVCD-nk, tehát nem szabad ezt beállítani a tömörítőben, mert olyan torz végeredményt kapunk, mint a huzat! Az ilyen alul-felül (a fekete csíkok leválasztásával) csonkított AVI állományt úgy kell tekintenünk, mintha 4:3-as képarányú, 1:1-es pixelarányú (azaz VGA 1:1) anyag középső sávja lenne. A tömörítőben tehát ugyanígy kell kezelni, és akkor a TMPGEnc alul-felül majd kipótolja fekete csíkokkal a hiányzó részt! A 2. képen látható, hogy milyen beállítást kell használunk. A Video source type legyen Non-Interlaced (progressive), hiszen az AVI fájlunk progresszív, azaz teljes képkockákat és nem félképeket (mint a TV rendszer) tartalmazó állomány. A Field order ezek után lényegtelen, nem kell vele foglalkozni. Ezzel elérkeztünk a Source Aspect Ratio menüponthoz, amely - mint említettem – sikeresen keveri a képarány- és pixelarány-beállítást, de szerencsére már kitárgyaltuk, mit kell tennünk. Bár az AVI állományunk látszólag 16:9-es film, de mi az 1:1 (VGA) beállítást jelöljük ki! Mert a forrás AVI fájlunk alul-felül megcsonkított, viszont logikailag 4:3-as képarányú, de 1:1-es pixelarányú forrásnak minősül. Minden más beállítás eltorzítaná a végeredményt! Nagyon-nagyon fontos még a Video Arrange Method, rendszeresen itt szúrjátok el. Itt lehet beállítani, hogy a sikeresen beparaméterezett forrásállomány képe hogyan kerüljön rá a VCD/SVCD anyagra. Természetesen minél jobban szeretnénk kitölteni a rendelkezésre álló képterületet, ezért feltétlenül a Full Screen (Keep Aspect Ratio) beállítást kell használni, amelynek köszönhetően a program a lehető legnagyobb méretben, de még a kép eredeti arányait tiszteletben tartva pozícionálja az anyagot. A TMPGEnc okos program, tudja, hogy a TV-s pixelarány és a megadott 1:1-es pixelarány nem egyezik, ezért a tömörítéskor úgy konvertálja a videót, hogy a végeredmény TV-n megtekintve tökéletes legyen! Nem szabad megijedni, ha a preview-t látván (3. kép) a készülő film egy kicsit függőlegesen torz lesz! Ha meg akarsz győződni róla, hogy nagyjából miképp néz majd ki a televízión, akkor állítsd be a preview-t valami 4:3 arányú felbontásra, akkor látod majd az igazi végeredményt!


720*576 PAL TV-S PIXELARÁNY

MIÉRT RÁNGATÓZIK A KÉP?. Újabb kedvenc kérdés. Minden bizonnyal azért, mert nem megfelelő videós szabványt használtunk a VCD/SVCD készítésekor. Nem bonyolult, van nekünk ugyebár PAL és van NTSC választási lehetőségünk. Ha a filmünk (AVI állományunk) 25 kocka/másodperc alapú, akkor PAL VCD-t kell készíteni belőle, ha 23,975 kocka/másodperc alapú, vagy az érték netán 30 körüli, akkor NTSC-t. Utóbbi esetén további buktatók is akadnak, de erre jelenleg nem tudok kitérni. Mindenki követeli, hogy lépjünk tovább az SVCD felé, de a VCD-készítéssel kapcsolatban is tengernyi kérdés érkezik, szóval egész egyszerűen nem merek addig feljebb ugrani, amíg az alapok nem mennek (igen, mint egy alapos tanár bácsi, úgy csinálom, hehe).

MIÉRT KOCKÁSODIK A KÉP? Sajnos a VCD szabvány által használható MPEG-1 nem túl jó minőségű, különösen ilyen korlátozott sávszelességgel. Mozgalmasabb jeleneteknél a kép minősége könnyen romolhat, a mozgás kockásodik, a tárgyak fodrosak, objektumok az élek mentén, nagy fényváltozások torzítják a színeket stb. A VCD korlátjai szűkösek, de azért van remény. Mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe a múltkorában már kitárgyalt tömörítési paraméterek közül a Motion search precision menüpontot. Ugyanis itt tehetjük meg a legtöbbet, hogy az elkészült VCD ne moslék, on-line videós közvetítéshez legyen hasonlatos, hanem halványan filmes jellege legyen némileg emlékeztetve az eredeti mozgófilm alkotásra (hehehe). Igen, tudom, még a P4-es gépek is nagyon lelassulnak, ha itt a legmagasabb minőséget állítjuk be, de jó munkához idő kell. Érdemes éjszakára hagyni a VCD/SVCD tömörítést: amíg alszunk, a gép jótékonyan elvégzi az előre beállított munkát. Reggel aztán kávé sem kell majd a magas vérnyomáshoz, amikor arra eszmélsz, hogy a 10 órás tömörítési feladat végeredménye torz képarányú, kockás MPEG fájl, amelyet ráadásul egyetlen CD-író program sem fogad el szabványos alapanyagként. Hja kérem, figyelmesen kellene olvasni a cikkeket :-).

REMÉNYEK, TERVEK, BÚCSÚ. Legközelebb már tényleg megpróbálunk kiírni egy VCD-t, és végrevalahára belecsapunk majd az SVCD-készítés gyönyöreibe. Készüljetek fel, többször nem tárgyalunk végig minden VCD-s dolgot, jön az igazi mélyvíz!

■ **PPETER**

HARDVER

A mostani cikkben tuninggal foglalkozunk. Kivételesen nem a processzorunkat fogjuk eddig nem látott magasságokba húzni, hanem az operációs rendszerünket fogjuk megszabadítani minden felesleges csili-vilitől.

Miután a Windows XP megállíthatatlanul terjed, és egyre több előnye mutatkozik a többi Windows-változathoz képest, érdemes mindent megtenni azért, hogy ez a meglehetősen sok erőforrást zabáló oprendszer zökkenőmentesen fusson a gépünkön. Az XP minimális hardverigénye – szerintem – 1GHz-es proci és 256 MB memória. Ahhoz, hogy valóban jól kifussa magát, kell egy legalább 1,5 GHz-es proci és 512 MB ram. Tudom, tudom... mindenkinek van egy ismerőse, aki azzal dicsekszik, hogy a Pentium I 166-os gépén, 64 mega rammal primán fut az XP. Én elhiszem. De ha valóban használni is akarjuk a gépet, akkor bizony az ajánlott hardverigényhez kell alkalmazkodnunk. Kezdjük legelőször az installálás menetével. Ha valaki nem akar NTFS fájlrendszert, az egy bootlemezzel partícionálja, és formázza meg a winchestert 32 bites fájlrendszerre, mert egyébként az XP csak NTFS fájlrendszert fog felajánlani telepítéskor. Az NTFS-nek vannak vitathatatlan előnyei a 32 bites fájlrendszerrel szemben, de én mégis az utóbbit ajánlom mindenkinek. Az NTFS rendszer Dos alól csak különféle trükkökkel érhető el, ha esetleg több winchestert használunk, illetve több winchesterről bootolunk, biztosak lehetünk abban, hogy az NTFS winchestert például Win98 alól nem fogjuk látni. Egy szó, mint száz, maradjunk a FAT32 mellett. Ha netalántán a formázás során véletlenül kiadtuk a /s parancsot is, azaz a formázóprogram rendszerfájlokat is másolt a winchesterre, ezeket az XP installálása előtt feltétlenül töröljük le, mert az XP azt fogja hinni, hogy a gépen van Win98 is, és ennek megfelelően kialakít egy bootmenüt, amelyben választhatunk a nem létező Win98 és az XP között. Mielőtt belekezdünk az XP installba, mindenképpen szedjük le a legújabb chipsetdrivert – Intel inf –, az Intel Application Acceleratort és az XP Service Pack 1-et is. A chipsetdriver feladata az, hogy az oprendszerrel megismertesse az összes alaplapi hardverelemet, az application accelerator pedig az IDE-vezérlőket kezeli kiválóan.

Ha a formázással megvagyunk, akkor CD-boot, és indulhat az XP install. Miután ez kész, jöhet az Intel inf, és az Application accelerator, majd telepítsük azokat a meghajtóprogramokat, melyeket az XP nem tartalmaz: gyári videóvezérlő-meghajtó stb. Most pedig jöhet a borzalmak éjszakája, csinálunk egy tisztességes, gyors oprendszert.

Sokunknak nem tetszik a Windows XP csillogó-villogó, színes, animált külseje, háttere, gombjai, menüi, ablakai. A Windows XP alapértelmezett külsejét megváltoztathatjuk, hogy úgy nézzen ki, mint a jól megszokott Windows 98.

1) Jobb klikk az asztalra, majd válasszuk a Tulajdonságokat.

2) Klikk a Megjelenés fülre.

3) Az első legördülő menüben (Ablakok és gombok) válasszuk a „Windows Classic" stílust.

4) Nyomjuk meg az Alkalmaz gombot, majd az OK-t.

Az XP Start Menüje maga a rémálom. Ha a régi stílusú Start Menüt szeretnénk visszakapni, akkor:

1) Jobb klikk a Tálcára>Tulajdonságok.

2) Válasszuk a „Start Menü" fület.

3) Itt csak egyszerűen kattintsunk a „Klasszikus Start Menü" gombra.

4) Válasszuk a mellette található Testreszabás gombot, majd a listában keressük meg a Testreszabott menük használata sort, és vegyük ki a pipát előtte a dobozból. Nyomjunk „OK"-t.

Az általános teljesítményt, a menük sebességét nagyban növelhetjük, ha eltüntetünk mindenféle erőforrászabáló hatást, mint pl. az árnyékok, áttűnések stb.

1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válasszuk a Tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer).

2) Klikk a „Speciális" fülre.

3) Válasszuk a „Beállítások" gombot a teljesítmény alatt.

4) Itt válasszuk a „Legjobb teljesítmény"-t

5) Nyomjuk meg az Alkalmaz gombot, majd az OK-t.

A Windows XP nem ismeri fel az 512 KB másodlagos cache-memóriával rendelkező processzorokat. Ilyen például az Intel Pentium 4 Northwood. Amennyiben biztos vagy benne, hogy ilyen processzorod van, csináld a következőket:

1) Start>Futtatás, írjuk be: regedit (esetleg regedt32, ha Windows NT-t használsz).

2) Keresd meg a következő utat: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\MemoryManagement\

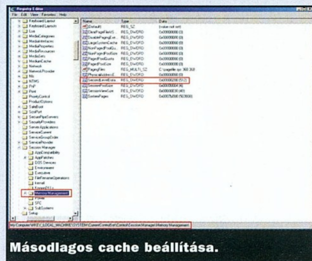
3) A jobb ablakban keresd meg a SecondLevelDataCache bejegyzést, és kattints rá duplán.

4) Válaszd a decimális típust.

5) A mezőbe írd be a CPU-d L2 cache-ének pontos méretét Kbyte-ban.

6) Zárd be a regeditet, és indítsd újra a számítógépet.

Ezt a módosítást kizárólag csak a Northwood procik esetén célszerű végrehajtani.A Rendszervisszaállító visszaállítja a számítógéped egy korábbi időpontban elmentett konfigurációját, de ez helyet és sok rendszererőforrást igényel. Kapcsold ki.



Másodlagos cache beállítása.

1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válasszuk a tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).

2) Klikk a „Rendszervisszaállítás" fülre.

3) Válasszuk a „Rendszervisszaállító tiltása minden meghajtón".

3) Nyomjuk meg az Alkalmaz-t, majd az OK-t.

Ismét gyorsabbá tesszük az XP-t, beállítjuk mappáinkat a legnagyobb teljesítményre.

1) Start>Beállítások>Vezérlőpult>Mappa beállításai.

2) Az „Általános" fülön válasszuk a „Klasszikus Windows-mappák használata" opciót.

3) Ugyanitt válasszuk a „Klasszikus Windows Asztal használata" opciót.

4) A „Mappák tallózása"-nál válasszuk a „Minden mappa ugyanabban az ablakban nyílik meg"

5) A „Nézet" fülön a következő opciók elől vegyük ki a pipát:

- Hálózati mappák és nyomtatók automatikus keresése,
- Ne gyorsítótárazza a miniatűröket,
- Mappaablakok indítása külön folyamatként,
- Mappák és asztali elemek előugró leírásainak megjelenítése.

6) Kattintsunk a „Kapcsolat nélküli fájlok" fülre és töröljük a kijelölést (a pipát, ha van) a „Kapcsolat nélküli fájlok engedélyezése" elől.

Az elképzelés nem rossz, hogy időnként a Windows emlékeztessen: jó lenne már felnézni a netre az XP frissítéseiért, de a teljesítmény érdekében lőjük ki.

1) Jobb egérgombbal klikk az asztalon lévő Sajátgépre>Tulajdonságok (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer)

FÓRUM

2) Az „Automatikus Frissítések“ fülön válasszuk az „Automatikus frissítés kikapcsolása“ opciót.

Engem kimondottan zavarnak a Windows hangjai: elindítom, zenél, kattintok, hangot ad. Foglalják a memóriát, ezért minél kevesebb van belőlük, annál jobb. Szerintem senkinek sem kellenek, ezért hát a kukába velük!

1) Start >Beállítások>Vezérlőpult>Hangok és Multimédia.

2) A Hangok fület választva tiltsuk le a hangokat: válasszuk ki a „Séma“ legördülő menüből a „Nincsenek hangok“ opciót.

Ismét helyet és erőforrásokat takaríthatunk meg. Jobb, ha letiltjuk a következőket, nem kellenek!

1) Jobb klikk az asztalra majd Tulajdonságok, ezután válaszd a „Képernyőkímélő“ fület

2) Nyomjuk meg az alatta található Energiaellátás gombot.

3) Az Energiagazdálkodási sémák fül alatti 3 opciót „Soha“-ra állítsuk.

4) A Speciális fül alatti összes dobozból távolítsuk el a kis pipát.

5) A Hibernálás fülre kattintva vegyük ki a pipát a „Hibernálás engedélyezése“ dobozból.

6) Az UPS alatti fülön a beállításokat hagyjuk úgy, ahogy vannak. Ha nincs szünetmentes tápegységünk, akkor a szolgáltatást tiltsuk le.

A Messenger tényleg bosszantó, ha nem használjuk. Mindig automatikusan betöltődik, és eltávolítani sem túl könnyű. Így irthatjuk ki, ha nincs fenn az XP Service Pack 1.

1. Start>Futtatás

2. Írd be: rundll32 advpack.dll,LaunchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove

3. Nyomjunk egy OK-t, és a Messenger a múlté.

Amikor egy alkalmazás vagy maga az operációs rendszer hibát generál, akkor az XP felajánlja, hogy elküldhetjük a hibát a Microsofthoz további elemzésre. Ha nem szeretnénk ezt az ablakot többet látni, akkor tegyük a következőt.

1) Jobb egérgombbal kattints a Sajátgépre, (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer) majd válasszuk a Tulajdonságokat.

2) A Speciális fület választva kattints a Hibajelentés gombra és jelöljük ki a tiltását, de tegyünk pipát a „A kritikus hibákról azonban értesítést kérek“ négyzetbe.

Alapértelmezett beállításként 60 naponta lefut az asztaltakarító varázsló, amellyel a nem használt ikonokat távolíthatjuk el az asztalról. Én nem szeretem, ha helyettem ügyködik valami a gépen. Ha valami nem tetszik, leszedem én magam.

1) Jobb egérgombbal klikk az asztalra>Tulajdonságok

2) Az Asztal fülön az Asztal beállításai gombra kattints.

3) Itt kapcsoljuk ki a varázslót.

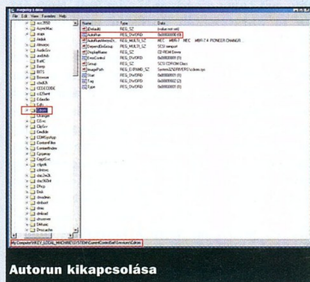
Veszélyes vizeken járunk ezért légy nagyon körültekintő a következőkben! A Windows működésekor számunkra láthatatlanul sokféle szolgáltatást elindít, melyek elengedhetetlenek a működéséhez, de sok ezek közül felesleges. Az alábbiakban felsorolom, hogy mely szolgáltatásokat kell letiltanunk. Ezeken kívül is találhatunk még szolgáltatásokat, de azokat HAGYJUK ÚGY, AHOGY VANNAK! Mielőtt leállítjuk a szolgáltatást, olvassuk el, hogy mi van a „Leírás“ mezőben, és ha úgy ítéljük meg, hogy szükségünk van a szolgáltatásra, akkor ne állítsuk le!

1) Start>Futtatás>services.msc

2) Az alább felsorolt szolgáltatásokat Tiltott-ra kell állítanod; ha már úgy vannak, hagyd őket békén. Úgy változtatod meg a szolgáltatás indítási típusát, hogy a szolgáltatásra jobb klikk, majd Tulajdonságok. Az indítási típusnál pedig kiválasztod, hogyan is akarod indítani a szolgáltatást.

- Automatikus frissítések
- Biztonsági fiókkezelő
- CD-égető COM-szolgáltatás
- Feltöltéskezelő
- Hálózati DDE
- Hálózati DDE DSM
- Hibajelentési szolgáltatás
- Hordozható adathordozó sorozatszáma
- Indexelő szolgáltatás
- Intelligens kártya
- Intelligens kártya segítője
- IPSEC szolgáltatás
- Konfigurációmentes vezeték nélküli hálózat
- Kompatibilitás a gyors felhasználóváltáshoz
- Kötet árnyékmásolata
- Másodlagos bejelentkezés
- Nyomtatásisor-kezelő
- Rendszer-helyreállító szolgáltatás
- Riasztás
- Súgó és támogatás
- Számítógép-tallózó
- Szünetmentes tápegység
- Távoli asztal súgó-munkamenetének kezelője
- Távoli asztalmegosztás
- Távoli rendszerleíró adatbázis
- TCP/IP NetBIOS támogató
- Teljesítménynaplók és riasztások
- Telnet
- Terminálszolgáltatások
- Útválasztás és távelérés
- Vágókönyv
- WebClient
- WMDM PMSP szolgáltatás
- WMI teljesítményadapter

Néha eléggé idegesítő dolog, hogy ha berakunk egy CD-t, és van rajta autorun.inf, akkor ez elindítja a rajta lévő programot. A megoldás: tiltsuk le! A beállítást a következőképpen változtathatjuk meg. 1. A Registry Editorral nyissuk meg a HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurrentControlSet/Services/CDRom nevű kulcsot. 2. Az AutoRun nevű, DWORD típusú bejegyzés értékét változtassuk 0-ra.


Autorun kikapcsolása

Az XP Service Pack 1 telepítése után lehetőség nyílik nem használt XP összetevők eltávolítására is. Ha végképp meg akarunk szabadulni a Messengertől, akkor rajta.

Start>Beállítások>Vezérlőpult>Programok hozzáadása és eltávolítása

Windows összetevők

Szedjük ki a pipát az Indexelő szolgáltatás, az MSN Explorer és a Windows Messenger elől.

És végül, de nem utolsósorban ne feledkezzünk meg régi barátunkról, az msconfigról. Indítsuk el, - Start >Indítás>msconfig - és az automatikus indítás fülnél nézzük meg, milyen programok indulnak automatikusan. Szépen ki lehet szedegetni pl. a Gatort, a GainTricklert és sok más egyéb, haszontalan programot.

Ha mindezekkel készen vagyunk, dőljünk hátra, és élvezzük munkánk gyümölcsét. Gyors, stabil, saját kezűleg testre szabott XP-t. **OLD MAN**

Csóközön. Gyors leszek és kíméletlen, legalábbis ami a szokásos felesleges bevezető kivégzését illeti. Nem történt semmi. Illetve történt, csak nem olyan, aminek itt nagyon örülnöm kellene, illetve nagyon meg kellene osztanom veletek. Talán az egyetlen valamirevaló hasznos és fontos információ, hogy ez itt a levrov, de ezt a legtöbben már úgy is bejelentés nélkül tudjátok, szóval talán akkor ezt sem nagyon boncolgatnám tovább. Jöjjön tehát, aminek jönnie kell.

UTÁNPÓTLÁS VÁLOGATOTT. Hello! Tudom, hogy nem szereted, ha olyan levelet kapsz, amelyet továbbítanod kell, de mivel nem tudom, kinek írjak ez ügyben, szeretném, ha az illetékesnek továbbítanád a levelet. Köszönöm. Az lenne a kérdésem, hogy lenne-e lehetőség arra, hogy egy kb. 1 oldalas cikket, amelyet megírva elküldünk, leközöljetek az újságban egy online játékról, amit még sehol se láttunk népszerűsíteni, és szeretnénk ezen az úton népszerűsíteni. Egy focimanagerről van szó. Előre is köszönöm a választ. ■ DÁRDAY GERGELY

Mindenfélére van lehetőség, elvileg még arra is, hogy valakinek a hozzánk érkező legelső cikkét is leközöljük, ha annak első olvasásától is lemegyünk hídba, és további két napon keresztül kéjesen vigyorogva emlékezünk a cikk által okozott kéjhömpölyre. Ez ritkán következik be. Viszont elmondom nektek, hogy miképpen lehet valakiből cikkíró itt nálunk kitartó munkával. Először is nem árt képben, sőt nagyon képben lenni abban a témában, amelyikről írni szeretnétek, ezt talán mondanom sem kell. Nem árt, ha jó barátságban álltok a magyar nyelv szabályaival, van stílusérzéketek, ha egyéniségek vagytok, ha nem szedtek fogalmazásgátlót, van néminemű önkritikátok, valamint az egyszerű tőmondatoknál némileg cizelláltabban tudtok írni. Ha ezekkel hadilábon álltok, akkor csak a levrovszerkesztői megastátuszig juthattok, itt azonban pillanatnyilag felvétel nincs, tehát mondom tovább. A megírt cikket, illetve cikkeket a nálunk futó Cikkírói Pályázat keretében el kell juttatnotok valakihez a szerkesztőségben. Erősen javaslom, hogy a kiszemelt boldog áldozat erre a célra Lily legyen (lily@ipma.hu), egyrészt azért, mert ezzel jelenleg ő foglalkozik, másrészt azért, mert jelenleg ezzel ő foglalkozik, harmadrészt pedig azért, mert jelenleg ezzel ő foglalkozik, és még tudnék felhozni egy pár ilyen nyomós érvet. Szóval, ha a művek hozzá megérkeznek, azt itt jól megnézzük, felveszszük utána az íróval a kapcsolatot, innentől kezdve pedig erősen személyre szabott a továbblépés. Általában a CD-mellékletre kerülnek fel a friss szerzők cikkei, innen a legjobbak közül választjuk ki azokat, akik a papír újságba is publikálhatnak. Dióhéjban úgy gondolom, talán ennyi elég ahhoz, hogy elrettentselek titeket, de ha mégis úgy gondoljátok, hogy megpróbálkoztok ezzel az erőpróbával, hát annak sincs akadálya, sőt, örülünk neki. Sosem lehet azt tudni, lehet akárkiből a jövő évek kedvenc cikkírója. ***<Itt szeretnék szólni, hogy aki ezt már megtette, és nem válaszoltam, reagáltam, vagy leveleztünk, de utána elhanyagoltam, írjon újra, mert volt némi gondom a vinyómmal és eltűnt „néhány" pályamű, levél és egyéb nyalánkságok. Köszi. Lily>***

WAREZ CO. Hali! Nos, lenne egy kérdésem. Mit gondolsz Te a crackerekről? Mert szerintem nem olyan „rosszak" ők, mint egyesek lefestik. Hisz a warez csapat azt csinálja, hogy egy játékot, vagy más szoftvert ellop, és feltöri. Majd összevágja (kiszedi az átvezető animációkat, a hangokat...) a szoftvert, és felrakja a warez site-ra letölthetővé téve, ingyen és bérmentve. Meg az embernek joga van kipróbálni először a progit, mint az autóknál. Ott is van próbavezetés a vásárlás előtt, vagy mi. Vagy vegyünk zsákbamacskát??? Meg ha az embernek tetszik egy progi, akkor úgy is megveszi a kézikönyv, meg a support miatt... Ha meg nem tetszik, akkor meg hopp, 9990 Ft az ablakon egy rossz játékért. Tulajdonképpen azért „dolgoznak", hogy az ember kipróbálhassa azt, amit venni akar, igaz, egy kicsit hiányosan. Neked erről mi a véleményed? ■ GASH ALIAS VARULF

Nemnemnemnem, icipicit rosszul közelítesz a témához. Az általad említett célra a forgalmazók és a fejlesztők által kiadott demó verziók szolgálnak, legalábbis erre szánják őket. Úgy gondolom, hogy ezek alapján a legtöbb esetben elég jól el lehet dönteni, hogy az adott program érdekel-e a továbbiakban, avagy megy a levesbe. További segítségnek pedig ott vannak az újságcikkek, a tesztek, azok is segíthetnek a döntésben. Normális módon így kellene ennek működni. A jóságos cracker, az bizony nem azért csinálja, amit csinál, amiért te gondolod. Nem is feltétlenül anyagi haszonszerzés céljával csinálják, amit csinálnak: a programokat feltörni, illetve másolhatóvá tenni, ha más nem is, de legalább kihívás, erőfitogtatás, és van, akinek ez fontos. Nyilván ezzel a tevékenységükkel kárt okoznak vagy okozhatnak a forgalmazónak, de itt a kép már kicsit árnyalódik, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy ha egy program nem lenne elérhető tört változatban, akkor azt megvenné, aki amúgy a tört verzióval játszik. Vagy azért, mert annyira mégse jön be, vagy azért, mert nem engedheti meg magának, tök mindegy, nagy valószínűséggel az ilyen emberek zsebéből pénzt bizony nem húznának ki a sarki szoftverbódéban. Ettől függetlenül, amit tesznek, illegális (legalábbis ha közzéteszik, de sok esetben a licenc alapján a program szétcincálása is számíthat már annak), a tört programok használata szintén nem kitüntetendő cselekedet, ne is várd tőlem, hogy éltessem ezért őket, igaz, egyértelműen elítélni sem tudok érte senkit. Hozzáteszem, a kiadókról sem zengedezek dicshimnuszokat, az esetek nagy többségében nincs miért...

ROHANUNK... Szasz, Braz. Érdekes, hogy már kimentek a divatból a 33 MHz-re és 66 MHz-re végződő processzorok. Kezdődött minden azzal a csúnya 1 GHz-es PIII-mal, majd ezután csak 100 MHz-esével növekedtek. Mintha csak tegnap lett volna a 486-osok fénykora, és már nyakunkon a 3 GHz. Vajon hova siet a világ? Mi lesz az a pont, ahonnan már nincs tovább? Vagy az ember telhetetlen, és nem elég neki a Doom 3 grafika? Ilyenné lettünk? Szar ügy... ■ FARKAS BALÁZS

Hát ja. Vannak jó páran, akik a világot olyannak akarják megformálni, mintha egy marha nagy hipermarket lenne, ahol mindenki folyamatosan és gondolkodás nélkül tolja a kis bevásárlókocsiját, és szórja bele a töméntelen mennyiségben előállított gagyit, mert a reklámban a szép trendi nénik és trendi bácsik mosolyogva azt mondták, hogy az neki jó. Fogyasztói társadalom. Ez az emberi lét csúcsa, innen már nincs tovább. Persze a technikai haladás nem baj, sőt nagyon hasznos dolog, a baj azzal van, hogy emellé az embereket tökéletesen hülyévé nevelik, akiknek már csak a legújabb, leggyorsabb, legnagyobb legakármibb kell, és akinek olyan nincs, azokat már emberszámba sem veszik. Pedig őket kéne erősen felpofozni, hogy ébresztő. Meg azokat, akik az egész hisztériát keltik. Használjuk az újdonságokat ésszel, de nagyon vigyázzunk, nehogy az legyen az értékmérőnk és a fő értékrendünk, amit más akar ránk erőszakolni. És akkor aztán hadd jöjjön a 10 gigás proci, vagy akármi. ***(Ámen - a törd.)***

SMS. Hát ez a Törd. tényleg egy ökörállat! ■ PACI (SZANISZLÓ ISTVÁN)

Ha nem az lenne, nem is szeretném ennyire. Pedig egyáltalán nem is szeretem. Ezexerint mégse ökörállat lenne? ***(ÉN kérek elnézést! - a törd.)***

HONOSÍTÁS. Hello Brazil! Gondoltam írok neked egy levelet, és megpróbálom emelni az értelmes levelek számát. Az egyik levrovban [pontosan nem emlékszem, melyikben, de az egyik nemrégiben] kérdezte valaki, hogy miért kellett magyarított játékról írni külön. Erre te válaszoltad, hogy bárcsak gyakran írhatnátok ilyenekről. Nem tudom, de gondolom, már hallottál róla, hogy vannak olyan emberek, akik önszántakból megpróbálkoznak a játékok magyar fordításával... Igaz, hogy gyakran nem olyan minőségűek, mint a rendes, gyárilag fordított változatok [CD -> Rovatok -> Magyarítások alcíme: `Lokalizálás házi barkácseszközökkel...'], de néha igen hasznosak tudnak lenni. Sőt, vannak néhányan, akiknek lehetőségük van, és eléggé kitartóak ahhoz, hogy magyar hangokat is felvegyenek hozzájuk. [Például az Unreal Tournamentet pont a magyar hangjai miatt szerettem meg, de azt nagyon].

Igen, az igazán nagy rajongók nagyon sok dologra képesek. Nekem nagyon szimpatikus, hogy ilyeneket csinálnak, nem csak azért, mert egyáltalán csinálnak valamit, és nem csak ülnek a seggükön, hanem azért, mert valóban, mint ahogy írtad is, segítenek vele másoknak. Kicsiny országunkban a kicsiny játékszoftver-forgalmazás olyan jelentéktelen mértékű, hogy alig-alig veszik a fáradtságot maguknak a cégek, hogy honosított verziót készítsenek. Pedig volt, aminek az eladását jelentékeny módon befolyásolta, hogy az emberek egyáltalán tudták használni. No, de ilyen apróságokkal nem is nagyon érdemes törődni. Vagy mégis? Hm.

Csak annyi, hogy a readme-ben rendszerint bele szokott kerülni az, hogy tilos lefordítani. Én nem emlékszem olyanra, hogy emiatt valaha valakit pereltek volna. Szerintem még röhejes is, hogy pereljenek azért valakit, mert valaki(k) önszántából lefordítjá(k), és azt elérhetővé teszik mások számára. Sőt, támogatni kellene ezeket az embereket, hisz a kiadók/készítők helyett fordítják le a programot! Tudom, hogy ez lehetetlen, de ha figyelembe vesszük, akkor még egy kis reklám is van ebben.

Én sem tudok olyant felidézni magamban, hogy egy magyar fordítás miatt akartak volna valakit piszkálni, nem is tartom ésszerű lépésnek. Az általad említett readme-beli tiltás is hülyeség, mondjuk, általánosságban nem lehet erről semmit mondani, mindig a konkrét eset a mérvadó, mert ha a licenc csak azt mondja, hogy a módosított termékre semmilyen garanciát sem vállal, hát jó, legyen. Megjegyezném újólag, mint ahogy tettem már párszor, a szoftverekre általá-

ban sem vállalnak semmilyen garanciát a készítők. Kíváncsi lennék, ha pl. egy nekik eladott autóra nem kapnának garanciát, hogy azt lehet használni, és tételezzük fel, ki is derülne egy rakás baja a verdának úgy egy-két hetes korában, akkor mennyire lennének ők megsértődve... Furcsa hozzáállás ez. Na mindegy, szerintem rídmí ide vagy oda, mégiscsak örülünk minden lelkes rajongó magyarítási munkájának, és csak így tovább, én csak gratulálni tudok minden elvégzett ilyen jellegű munkához.

Meg láttam nálatok is kiírást arra, hogy aki tudja, az támogassa a HunCraft csapatot, hogy be tudják fejezni a WarCraft3 magyar fordítását. Most lehet, hogy én voltam elmaradva, de nem emlékszem, de 1x nem kerülhetne fel a CD-re a teljes fordítás? Van egy olyan érzésem, hogy modemmel nem fogom letölteni, mert úgy emlékszem, hogy még a SC fordítása is sok mega volt. Byez: ■ SAXUS

Nos, ahogy így elnéztem az előbb a HunCraft honlapon, mind a magyarítás, mind a kiegészítő küldetés 1-1 CD-nyi anyag, nem nagyon gondolnám, hogy mostanság ez lenne valamelyik számunkhoz a melléklet, arról már nem is beszélve, hogy az eredeti StarCraft is kell hozzá. Amit persze már kevéske pénzért is meg lehet venni, de milyen jól mutatna egy teljes játéknak... Hopp, kezdek álmodozni, ébresztő.

SMS. Tudom, hogy a másik kedvenc játékod a StarCraft (volt '99-ben). Azóta lehet, hogy változott, de szerintem nem. Remélem, nincs helyes. Hiba.

Azóta is szeretem, csak sosem játszok vele. :) Azon meg mindig nagyon meglepődök, hogy ti minden hülyeséget megjegyeztek.

GOBLIIIIIINS. Szasz Brazbratyó! Lenne 1 NAGY kérésem: Le tudnád nékem szendelni a Goblins 1-3 old végigjátszásokat? Láttam az on lányon még régebben. Jah igen: Törd, korr tessék rendesen viselkedni. HA elküldöd, kapsz sörgyár-részvényeket. Csiszármorzsa: ■ WEBMONSTER

Megint buktam pár részvényecskét, fenébe. Sajnálattal kell közöljem veled, illetve minden hasonló témakörben jelentkező egyénnel, hogy a régi laphoz tartozó régi online kiadvány tartalmából nem tudunk küldeni semmit, ugyanis az nem képezi a mi tulajdonunkat. Arról sajnos nem tehetünk, hogy azok már nem elérhetők, és helyette egy másik, ám igen khmm... igényes khmmm... honlapot üzemeltet a másik kiadó. Esetleg tőlük kérhettek onnan anyagot, talán tudnak segíteni, de mondom még egyszer, hogy mi csak azt tudjuk odaadni, ami hivatalosan is a miénk. Jobb a békesség.

Viszont azt gondolom magamban, hogy ne szórakozzál már jóember, hát tök jó játszani a Goblinsszal, szerintem ne rontsd el a játékélményt azzal, hogy a leírás alapján végigrohansz rajta. Ama játékok köréből való a progi, amivel valóban érdemes játszani, és mivel elég idióta a cucc, még az is élvezetes és mókás benne, ha elrontod. Amúgy sem túl nehéz a játék, anno az amigás időkben még én is végignyomtam az első két részt, képzelheted, hogy akkor mennyire lehet bonyolult. :)

TÉLI VERSIKE. Hi Brazil! Vers:
Sűrű pelyhekben hulla hó
Direktori nát found
na csá, ■ FÜLES (BODOR TAMÁS)

VALÓSÁGSÓ. Hali Braz! Nem tudom, te hogy vagy vele, de én k*** unom a valóságsókat. Sőt mi több, nem is érdekel a TV. Sok szemét kommersz hülyeséget tolatnak, a sok hülyegyerek meg becumizza, oszt másról sem hallasz a suliban, hogy mi volt tegnap az 1ik ilyen show-ban. Szánalmas és egyben igénytelen dolognak tartom. Először még oké, de másodszor már lerágott csont. Többet ér egy jó könyv és persze még jobb egy egészséges buli. Neked mi a véleményed? Csőváz ■ MEMPHIS

Az én szemem nem nagyon folyt ki a tévénézéstől az elmúlt pár hónapban. És azt hiszem, ezzel el is mondtam mindent. De ez csak egy dolog, igény van rá, hát legyen, a nézettség mindenek felett, megértem én, hát persze, de azt már nem nagyon értem meg, hogy az ilyen sókból kikerült kritikán aluli emberkékből miért akarnak feltétlenül sztárt faragni. Műsorvezetőt, énekest, újságírót, mittoménmit. Kétségbeejtően gagyi. Na mindegy, fogyassza, akinek erre van szüksége, végül is mindenki azt csinál, ami neki jó, mindegy is, ha ezzel nem bánt másokat.

De egy jó könyv valóban, és ezektől a dolgoktól függetlenül is sokat ér, ezek fényében viszont felbecsülhetetlen értékű, van is itt pár oldallal arrébb ajánló, lapozzatok csak oda a levrov után, hátha találtok valami ígéretest. Már csak ezért is megmarad itt a külvilág, és nem lesz több oldal a levrov. Próbálunk nektek valami hasznosat is mutatni és adni az ámítástechnikán és a játékismertetőkön túl. És ha úgy vesszük, ezt is én intéztem el nektek azzal, hogy csak 2 oldal a levrovsó. ;) *(ÉN kérek elnézést!, de a Tökorrút amióta ismerem... nos... még könyvvel soha nem láttam. - a törd.)*

SMS. Nagyon jó a levrovat és az egész újság! De csajok miért nem írnak? ■ GUSTY

Mittomén. Csajok, írjátok meg, miért nem írtok!

EGY KIS MÉLTATÁS. Hello Brazil! Nem jött meg a GAMER!!! Talán azért, mert nem vagyok előfizető, de nem hiszem. Elegem van abból, hogy mindenki csak rosszat ír az újságról! Bár a levrov lehetne hosszabb, a Mobil Hírek is, a teljes játékról írhatnátok többet, és... Király az MDK 2! Király a Thief! Király a Screamer 4x4! Király a Silver! Király a Eurofighter Typhoon! Király a Jagged Alliance 2! Király a Freespace!

1. Kíméletes version: Légyszi tegyél be a levrovba, régóta olvaslak titeket, már 13 újságom van.
2. Fenyegető version: Ha nem teszel be a levrovba, megbánod!
3. Vérszomjas version: Tegyél be, mert különben... (elküldöm faxon)
4. Bérgyilkos version: Mindenképp meghalsz, te patkány!!!!!!

Ehhez nincs is mit hozzátennem, király minden, hö. De kapd csak össze magad szép öcsém, és rohanj el feladni az előfizetést, akkor nem lepődsz majd meg, hogy nem jön a Gámered, meg jól spórolsz is 30% pénzecskét az árából, egy 148 oldalas lap CD-melléklettel együtt meg aztán igazán nem túl drága 1150 forintért. Tök jó, hogy 1150-ért a Gámer már megszerezhető, és már háromhavi előfizetést is lehet, nem csak 1 évet, tök jó, és egyébként ez nem előfizetés-reklám akart lenni eredendően, csak eszembe jutott, hogy kiszámolom helyettetek, mennyivel olcsóbb előfizetve a zújság, és ez tök jó, még akkor is, ha nem én számoltam ki, mert nekem ez tök bonyi, de akkorristökjó.

BOCSÁNAT. Csá Brazil! Először is szeretnék bocsánatot kérni, hogy ilyen rövid lett a levelem: bocsánat! by: ■ HTB

Kejne pánik, nem haragszom.

NOSZTALGURU A JAVÁBÓL. Hi! I'm an average Gamer fan, de inkább beszéljünk Ungarish-ül. Rövid leszek. Szóval, ahogy mostanában olvasgattam a régebbi Gurukat [Gamereket ;)], arra gondoltam, hogy valamikor április elsején (vagy bármikor máskor) poénból kiadhatnátok egy Gamer extrát, amiben a 10 (esetleg 15 v. 20) évvel ezelőtti játékokról és hardverekről írnátok. Szerintem tök jókat lehetne rajtuk röhögni, és nektek sem kéne sokat dolgozni vele, mivel nálatok biztos megvannak a legrégebbi újságok is. Vagy nem? Nos, mit szólsz az ötlethez? Jó lenne, ha válaszolnál. Üdvözlöm a törd.-öt meg a korr.-t, ja, és a szerk. többi tagját is. See you later! Na hali! ■ HORVÁTH LÁSZLÓ

Teljesen oda meg vissza vagyok, annyira jó. Mondjuk Gamer Extrát biztos nem fogunk belőle gyártani, bár lehet, hogy pár számítógép nagymami és nagypapi örömmel vásárolna belőle. Én mindenesetre tudom pártolni az ötletet, egészen jó kis cikksorozat lehetne belőle a mikroszámítógépek hajnalától napjainkig. Az ötletet, mármint a cikksorozatét ezennel levédettnek tekintem, persze ez nem jelent semmit, az ilyeneket úgyis le szokta nyúlni valamelyik konkurens lap, igaz, csak egy-két hónappal az után, amikor nálunk megjelenik valami, de ezt most hagyjuk. Egy szó, mint száz, bizony, lenne bőven miről írni, és úgy gondolom, a már csak PC-n felnőtt generációnak sem lenne haszontalan tudnia, honnan és miből alakult ki ez a mai hobbiámítógépes kultúra. Manapság, amikor a legszottyosabb videokártyában is van 32 mega ram, igen nehéz lehet sokaknak elképzelni, hogy az 1 kbyte RAM memóriával rendelkező ZX81-en még sakkprogram is volt, a 3583 szabad byte kapacitású és 1 MHz-es processzorú Commodore VC20 megatuti számítógépről már nem is beszélve, ami egyenesen multimédiakirály volt megjelenésekor, és a sort hosszanhosszan lehetne sorolni. Hm, tényleg egészen jókat lehetne mulatni egy ilyen cikksorozaton. :) *(És a HT-1080Z? - a törd.)*

IZÉ. Ne képzeld el? Van-e agyam. Nem! de? tudod mikor! nem? Én! seMMM! ■ RACSKÓ DÁVID

Jobbulást kívánok.

Továbbá viszontlátást is kívánok, ezt már mindenkinek. Meg tavaszt is, éppen itt lenne az ideje, hogy a jeges meg havas táj helyett az egyre kevesebb ruhát magukon hordó lányoknak örüljünk inkább. Azért természetesen felöltözve is őket szeretjük a legjobban, elmaradhatatlanul ki kell jelentenem, hogy éljenek a csajok, még akkor is, ha nem írnak a levrovba. Jók legyetek, használjátok ki a tél utolsó perceit a jó meleg szobában, és ne mozogjatok lehetőleg semennyit se, hogy jobban tudjatok hízni. Csóközön, egyszercsakmegintitt, már alig várom. ■ BRAZIL



'Mint lakótelepi hülyegyerekek'

Interjú Winkler Róberttel

Az újságíró-suliban csak úgy hívtuk: „a winkler", és egymás kezéből kapkodtuk a cikkeit: „a winkler megint írt valamit". A szakma ismert nevei közül kevesen érdemelték ki, hogy magunk között csak így, névelős vezetéknevén szólítsuk, hirtelen csak „a váncsa", „a seres" és „a megyesi" jut eszembe. Pedig Winkler Róbert, a Magyar Narancs zsurnalisztája, a Totalcar nevű autós portál és tévéműsor főszerkesztője soha nem tanult újságírást; tanári diplomát szerzett Szombathelyen, történelem-népművelő szakon. Talán éppen ezért olyan közérthetők és szórakoztatók a cikkei. Politikával nem foglalkozik, olyan dolgokról ír, amelyek minden férfiembert érdekelnek: természet, kutyák, sport, autók. '85-ös Nissan Patrol terepjáróval érkezik az interjúra, a kocsit egy néző ajánlotta fel a műsorhoz. (Winklernek egyébként '91-es, 1.6-os Mazda MX 5-öse van.) Védjegyszámba menő széles mosolyával fogad, és mivel az első két mondat után kiderül, hogy vannak közös ismerőseink, hamar feloldódunk. Egy órával később úgy állok fel az asztaltól, hogy ez volt életem legfesztelenebb interjúja.

GAMER: Mióta vagy újságíró? WR: Körülbelül tíz éve. Szombathelyen, egy helyi független hetilapban kezdtem. Amikor Pestre költöztünk, eltöltöttem két hónapot a Népszabinál, majd egy reggeli műsorban riporterkedtem a királyin. Aztán egyik ismerősöm ismerőse megkért, hogy írjak neki egy guide-ot a Viking klubról – tudta, hogy nagy heavy metal-rajongó vagyok –, és ezt elolvasta Csillag János, a Magyar Narancs Élet+Mód rovatának akkori szerkesztője. Megtetszett neki, így a lap munkatársa lettem, elvileg azóta is az vagyok.

GAMER: Szerinted melyek a legfontosabb újságírói értékek, milyen a jó újságíró? WR: Szerintem a szakújságíró, mint olyan, hülyeség. Dolgoztam már mindenféle műfajban, és úgy látom, hogy a lelkesedés a legfontosabb – az, hogy az ember mindennek utána járjon, tök mindegy, mi a téma. Sőt, ha valaki nagyon ért ahhoz, amiről ír, akár még hátrány is lehet. Például nálunk, a Totalcarnál nincs műszaki végzettségű ember, de legalábbis olyan nincs, akinek minden olyan szakirányú végzettsége megvan, amelyik az autós újságírásban kell. Egy gépészmérnök ért a kocsihoz, bár az új fejlesztések – például az Alfa JTS motorja – ugyanúgy újak neki. Ugyanakkor egy gépészmérnök nem ért a designhoz, amely külön szakma; a marketinghez, amely megint csak érdekes az autóknál... Szóval, csak egy részterületen profibbak, és ha emiatt arra koncentrálnak, az visszaüthet. Meg a tehetség is fontos, tudni kell írni, lehetőleg érthetően. Kicsit már kezdett egyházi jellege lenni az autós újságírásnak: rengeteg a szakszöveg, egyre érthetetlenebbek voltak a cikkek – mint a latin szavakkal tűzdelt liturgiák, amelyeket az egyszerű hívő nem ért. Ebbe a közegbe érkeztünk mi, akik úgy viselkedtünk és viselkedünk, mint lakótelepi hülyegyerekek a parkolóban, amikor egymásnak mutogatják az autóikat. Ez sokkal emészthetőbb, és szakmai kifogások is ritkán érnek; a TotalCar.hu internetes közössége elég kritikus, de szerencsére ők is ritkán találnak hibát. És ha az ember normális, emberi stílusban, érdekesen mutat be egy autót, akkor azt a nők is megnézik – rengeteg olyan levelet kapunk, hogy „...és képzeljétek, az asszony még a gyereket is lepisszegi, ha megy a TotalCar".

GAMER: A Te ötleted volt, hogy autós cikkeidből egyszer csak Totalcar weblap legyen, abból pedig tévéműsor? WR: A honlapot az Index akarta, és elég hamar népszerű lett az autós melléklet. Vagy kétéves üzem után egyszer csak felhívott Sváby András, hogy ebből műsort kellene szerkeszteni. A tévés kollégák máig nem hiszik el, hogy ez így történt, mert a tévében egy új műsorral hónapokig kavarnak, jobbra-balra megy a kamarillapolitika, nekünk meg az ölünkbe pottyant a lehetőség. Ráadásul teljesen szabad kezet kaptunk, azt csináljuk, amit akarunk. Egyszerűen nem lehetett visszautasítani.

GAMER: Hogyan szerzitek be a kocsikat? WR: Az új autókat a forgalmazók adják, a többit kapjuk innen-onnan. Az UAZ-t a HM adta, mert a Big Borther-házban azt festették le Renatóék, a Chryslert egy ismerős ismerőse, a zöldséges Mercit Füzesy Zoltán, a kiváló boxedző... Sokan segítenek, és nemcsak haverok, hanem olvasók és nézők is. Most például három Porsche vár a sorára, használtak persze, de sose gondoltuk volna, hogy enynyire jutunk.

GAMER: Láttam egy adást, amikor egy Mercedes E270 CDI teszt során úgy száguldottál, hogy az operatőr páni rémülettel kért arra, hogy lassíts – ez komoly szitu volt, vagy csak show-elem? WR: Az külföldön volt, és csak relatíve hajtottam gyorsan. Egyébként nem operatőr volt az illető, hanem az Autó Magazin főszerkesztője, aki kamerán keresztül látta az utat, az pedig elég csalóka tud lenni. Jó, kicsit tényleg csikorogtak a gumik, de annyi belefért. Egyébként nem szoktunk szabálytalankodni, a biztonsági övet is mindig becsatoljuk, szoktam is prédikálni. És ezúton inteném erre a Gamer magazin olvasóit is, kérem, mindig csatolják be a biztonsági övet! A haláltól nem kell félni, az elkerülhetetlen, a tolókocsi viszont aránytalanul nagy szívás. Igaz, akkor az ember előfizet a Gamer magazinra, és játékokkal múlatja az időt – de hát ennél azért van jobb élet is.

GAMER: Gyakran előfordulnak ehhez hasonló jelenetek a forgatásokon, esetleg olyanok, amelyek nem kerülnek adásba? WR: Nem, ez egyáltalán nem jellemző ránk. Jó, sztrádán kipróbáljuk a kocsit úgy 149 km/h-ig, a repülőtéren meg ami belefér, 220-230... De múltkor kiszámoltuk, eddig a tévében több mint 60 autó szerepelt, és egyiknek sem lett baja – pedig azért gyötörjük őket.

GAMER: Várhatóak a műsorban is olyan poéntesztek, mint amilyenek a honlapon találhatók (tankteszt, kombájnteszt)? WR: Igen, feszegetjük a műfaj határait. Egyik adásban szerepelt már egy útjelfestő gép, legutóbb pedig a DUTRA U28 traktor, amely sajnos nem indult el. Elterveztük, hogy majd szántunk-vetünk vele a hóban, de nem indult be, viszont közben a házban megszült a minket meghívó néző húga... Így talán elfogadható lett a műsor, mi legalábbis imádtuk, hogy végre egy jó lassú anyag, szóval várható még egy-két ilyen.

GAMER: Nem megy a Totalcar a többi munkád rovására? Mostanában nem olvaslak a Narancsban. WR: Sajnos semmi más nem fér most az időmbe. Napi frissítésű a honlap, az eleve 8 órás jelenlétet igényelne. Emellett 3 forgatási és 2 vágási nap kell a műsorhoz, szóval örülünk, ha hétvégén tudunk pihenni egy keveset.

GAMER: Nemrég megjelent könyvbe rendezve a Narancsnál írt „Nagyvárosi természetbúvár" című sorozatod. Milyen a fogadtatása? WR: Fogyogat, fogyogat – tévésorozatot is csináltak belőle, ami nagyon gáz lett. A narrátor egy Pálfy G. István-utánzat, aki nem tud beszélni, és olyan szavakat használ, amelyeket az életben nem írnék le, előbb vágnám le a kezem... Ilyet, hogy „a galamb őkelme"... valami középkori büntetést érdemelne, komolyan mondom. Ráadásul eszméletlenül sok pénzből készül egy 9 perces rész, ahogy tudom, úgyhogy kíváncsi volnék, melyik állat evett meg részenként 2 millió forintot. Mindegy, 6 részre szerződtem, többet nem kapnak. Gondoltam, legalább jó kis ingyen reklám lesz, de aki ezt a műsort meglátja, menekülni fog a könyvtől. Remélem, senki se nézi majd... kérem is a Gamer magazin olvasóit, segítsenek, semmisítsék meg a TV-újságokat!

GAMER: Hogy született meg a cikksorozat? WR: Egyszer kerestem valami egyszerű adatot a galambokról, és sehol nem találtam meg. Felhívtam Csányi Vilmos etológus professzort, és tőle tudtam meg, hogy ezeket a városi állatokat leszarják a viselkedéskutatók, mert nem elég érdekesek, nem elég extrák. Ezen kissé felháborodtam, így kezdtem írni a Nagyvárosi természetbúvár-cikkeket. Iszonyú nehéz volt összeszedni az anyagot, az Internet sem segített sokat. Pedig nagyon jó sztorik vannak róluk, mint például, hogy az örök fiatalság elixírjét a bodobácsok kapcsán találták meg. Engem mindez érdekelt, és olvasóként is örülök, hogy végre van egy könyv, amelyben utánanézhetek ezeknek az állatoknak.

GAMER: Van is esetleg valamilyen nagyvárosi állatod? Kertbe szoktatott cinke, ászkacsalád a kamrában... WR: Száraz és déli fekvésű a lakásom, szóval engem elkerülnek a pókok, ősrovarok és egyéb ízeltlábúak. Nyolc madárpókot nevelek terráriumban, és van egy kutyám – így éldegélünk 40 négyzetméteren.

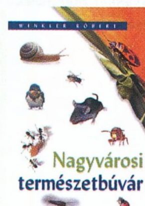
GAMER: Korábban két kutyákkal foglalkozó könyved is megjelent. Milyen témájú lesz a következő? WR: Most egy összesített Totalcar-kötetet tervezünk, amelyben a honlapon megjelent legjobb cikkeket – természetesen nem csak a sajátjaimat – gyűjtjük össze. Egyéb könyvet most nem tervezek, legfeljebb a távoli jövőben, ha beleáll a földbe a TotalCar, és persze rendesen kialudtuk magunkat.

GAMER: Nemrég feltűntél a Big Brother éjszakai adásaiban. Miért vállaltad el ezt a „szakértői munkát"? Elvégre nincs sok közöd a műsorhoz... WR: Miért, kinek van...? Sok felkérés jön, minden héten le kell mondani egy Claudiát, Lazacot, vagy valami hasonló hülyeséget. A site-on nagyon utálták, hogy megjelentem a Big



NAGYVÁROSI TERMÉSZETBÚVÁR

Kedves olvasó, tudod-e, hogy melyik a leggyorsabb szárazföldi állat? Úgy van, a gepárd. És azt, hogy hol él az anakonda? Úgy van, a dél-amerikai esőerdőkben. No, és azt tudod-e, hogy mi az a kis cseppformájú rovar, amelyet néha a fürdőkádban találsz reggel? Esetleg azt, hogy hogyan lehet ránézésre megállapítani egy veréb nemét? Winkler Róbert könyve, a Nagyvárosi természetbúvár – mely a hasonló című, Magyar Narancsban megjelent cikksorozat írásait gyűjti össze – éppen azért készült, hogy ez utóbbi kérdésekre választ adjon. Mert míg szinte minden héten látunk természetfilmet, mely az elefántokról, cápákról, vagy egyéb egzotikus állatokról szól, vajmi keveset tudunk a bennünket körülvevő állatokról, elsősorban azért, mert nem létezik összeszedett, a szélesebb közönségnek szóló ismeretterjesztő irodalom e témában. A Nagyvárosi természetbúvár tehát hézagpótló mű, emellett roppant élvezetes olvasmány: Winkler Róbert könnyed stílusával lenyűgözően tálalja a rengeteg száraz információt. A cikkekhez képest a szöveg néhol bővült (elsősorban kis vidám szövegdobozokkal), és az igényes kiadványban a képanyag is méltó az írások színvonalához. Egyedül a lektorálással szemben tudnék kifogást emelni: hiányoltam azokat a pikáns kiszólásokat, amelyeket még a cikkekben olvastam. De ez csak a hardcore rajongó panasza, piaci szempontból ezt a törekvést is meg tudom érteni – az illetékesek bizonyára nem szerették volna, hogy ha a potenciális vásárló felüti a könyvet a boltban, azt olvashassa, hogy „a varjúpornó unalmas műfaj", esetleg azt, hogy a bodobács népies neve „b*szóbogár". Az olvasó így is kap rengeteg okot a nevetésre (ezek jelentős része egyébként kőkemény, csak éppen mulatságos tény) a pincebogaras rántotta receptjétől a katica és a fasírt közti összefüggésig. A Nagyvárosi természetbúvár így jelenleg az egyik legeredetibb kiadvány a könyvpiacon, művelődésnek és olvasmányélménynek egyaránt elsőrangú.



Bránerben, és teljesen jogosan, de nem lehet mindent lemondani, már csak udvariasságból sem. Ez a műsor nekem még vállalható, szórakoztató, Tillával haverok vagyunk – ennél sokkal szörnyűbb helyekre is hívnak.

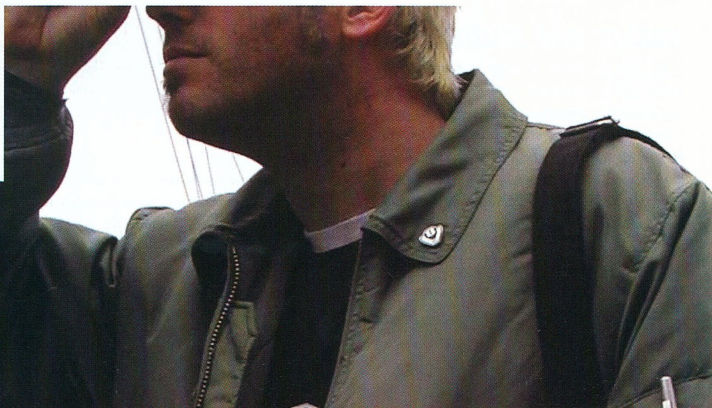
GAMER: Ennek köszönhetően is egyre inkább felkapott leszel, már a „sztár" szót is olvastam veled kapcsolatban – hogy viseled ezt? WR: Ez van, ugyanúgy vannak előnyei és hátrányai, mint az ismeretlenségnek. Egyébként az ismertség egyértelműen a tévének köszönhető. A www.totalcar.hu-t havonta 100 000-nél jóval több különböző user olvassa, és a kutya sem ismert fel az utcán. 20 percnyi tévéadás megváltoztatta ezt. Lelkesek az emberek, szeretik a műsort, és azért kellemes érzés, hogy ránk ordítoznak az utcán. Éljen a nép!

GAMER: Elfoglaltságaid miatt nem tudtál elvállalni nálunk egy kormánytesztet. Azért szoktál néha játszani? WR: Régen sokat szórakoztam repülőgép-szimulátorokkal, a US Air Force volt a kedvencem. Aztán, amikor a Totalcar beindult, napi 8 órát töltöttem a monitor előtt, és irtóztam attól, hogy azt otthon is folytassam... Nyilván a Gamer olvasói közül sokan felkapják a fejüket, hogy „de hát én épp ezt csinálom", engem viszont számítógépezés után nem a számítógépezés kapcsol ki.

GAMER: Hanem mi? WR: Zene, butulás a tévé előtt... és az olvasásra is rá kell vennem magam sürgősen. Mert néha már csupa olyat olvasok, mint „A Porsche története", „Nagy amerikai autómárkák", „Ipari formatervezés a XX. században", és ez nem jó. A szépirodalomnak nincs párja.

GAMER: Van egy sikeres műsorod, elismert és népszerű újságíró vagy remek könyvekkel a hátad mögött – mi az, amit még el akarsz érni? WR: Ez így tökéletes, nem szeretnék nagyobb szabású produkciókat. Jó így barkácsolni. Arra azért gyakran vágyakozunk, hogy a Totalcar valahogy magától elkészülne, és jutna időnk más dolgokra is...

GAMER: A minap felfedeztem a www.winkler-robert.hu címet, és rajta egy öles „hamarosan" feliratot. Melyek a terveid ezzel az oldallal? WR: Belátható időn belül sajnos semmi, nincs rá időm. Még a tévézés előtt kezdtem el foglalkozni vele, fel akartam tenni minden cikkemet és könyvemet a világhálóra. Mondják, hogy az Internet megöli a könyveket – ez baromság (mert nincs olyan hülye, aki netről nyomtatott száz oldalakkal ülne be a budiba olvasni), legalábbis szerintem. Az Index egyik designere majdnem egy évig dolgozott is rajta, már csak fel kellene tölteni, csak hát közben bejött ez az átkozott tévézés... Mondanám, hogy ha a Totalcarnak vége, milyen jó lesz, tudok majd foglalkozni vele, de legutóbb is 710 ezres rekordnézettségünk volt, szóval ilyen reményeim sajnos nem lehetnek. Pedig még blogot is akartam működtetni az oldalon, de ez a része már biztosan nem fog megvalósulni. Undorító módon erről az interjúról is késtem háromnegyed órát, ebben a pillanatban pedig már több mint fél órás késésben vagyok a vágásról. ■ **STÖKI**



PROGRAMAJÁNLÓ

MÁRCIUS 4.

Metal Gear Solid 2 Substance
PC-megjelenés

MÁRCIUS 4.

Dead Kennedys koncert, Petőfi csarnok

MÁRCIUS 8.

Nemzetközi Nőnap

MÁRCIUS 12-19.

CeBIT 2003

MÁRCIUS 4-8.

Game Developer Conference, San Jose, CA. GDC... ez az a buli, ahová a menőbb játékfejlesztők befizettetik magukat a főnökeikkel, mondván, komoly, mély szakmai konferencia lesz, aztán 3 napig buliznak San Joséban:).

Ott van mindenki, aki számít a játékiparban, és jól megmutogatják egymásnak, min is dolgoznak mostanában. Mivel egymás között vannak, kevesebb a mókusvakítás is, mint mondjuk egy E3-on. (Az idei főbb előadások: „hogy csináltuk a Gyűrűk Urát", Jon Larbie, Weta Digital; „Designbeli innovációk folytatásokban és adaptációkban", Warren Spector; „így csinálunk minden sz*rból kasszasikert", Bruce McMillian, EA igazgatóhelyettes...)

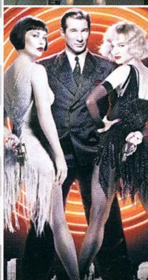
MÁRCIUS 13.

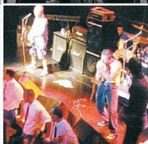
Chicago filmpremier. Az Arany Glóbusz díjkiosztó ünnepély és a Brit Akadémia Filmdíjaira jelöltek névsorának nyilvánosságra hozatala után már senkinek sem okozhatott meglepetést, hogy Rob Marshall fantasztikus filmje, a Chicago az idén megrendezésre kerülő Oscar-gálán is minden fontos kategóriában esélyes lesz! Drukkolunk neki!

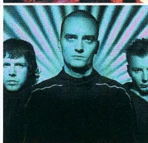
MÁRCIUS 14.

Anno 1503 PC CD-megjelenés
„A tenger felé megtalálod Indiát..."
A XVI. század eleje Európa történelmének egyik legizgalmasabb szakasza. Míg Keleten a hódító török hordáktól retteg a nép, közben Nyugaton a nagy földrajzi felfedezések láza fűti – na, nem a tudományos világot, hanem a kereskedőket és a királyi házakat, akik a mesés és gazdag Távol-Keletre vezető rövid és biztonságos útvonal reményében „szponzorálják" az újabb expedíciókat. Pontosan ebbe a korba, ebbe a környezetbe vezet el a német fejlesztésű szuperprodukció, az Anno 1503, mely a kolonizációs gazdasági szimulációk új mérföldköve lehet.













MÁRCIUS 18.

xXx DVD-megjelenés. A tavalyi év egyik legjobban várt akciófilmjét Rob Cohennek, a Halálos iramban című film rendezőjének köszönhettük, aki nem titkoltan az aktuális James Bond mozi babérjaira pályázva az év legextrémebb kémfilmjét szerette volna több-kevesebb sikerrel a vászonra álmodni. A műben Xander Cage (Vin Diesel) hírhedt bajkeverő, aki nyaktörő mutatványaival minduntalan borsot tör a rendőrök orra alá. Az extrém sportok kedvelőjeként gondtalanul játssza veszélyes játékait egészen addig, míg egy nap fel nem figyel rá az acélkemény Gibbons ügynök az Állambiztonsági Hivataltól. Gibbons ráveszi Xandert, hogy utazzon Európába, ahol feladata, hogy beépüljön egy kegyetlen orosz bűnbandába.

MÁRCIUS 28.

Neo lemezbemutató koncert – Budapest Sportcsarnok. „Az evolúció és a technika fejlődése napjainkban összefonódni látszik. Az elkövetkezendő évtizedekben rohamos változás fog bekövetkezni az emberek életében, nemcsak fizikailag, de szellemi síkon is. Egy új kor, új időszámítás veszi kezdetét" - Milkovics Mátyás szerint ezek az alapgondolatok inspirálták a Neo új lemezét, mely a zenekar a három évvel ezelőtti Eklektrogram, a nyári Diskhead maxi és annak MTV-t megjárt videoklipje után Lo-Tech Man, Hi-Tech World címmel tavaly decemberben jelent meg, és melynek hivatalos lemezbemutató koncertjére márciusban kerül sor.

MÁRCIUS 23.

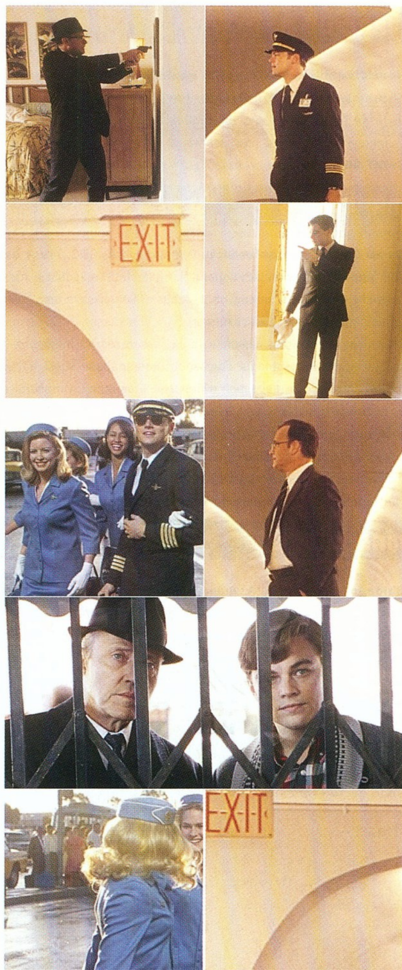
Oszkár díjkiosztó gála. Idén 75-ik alkalommal kerül sor a filmes szakma legnagyobb elismerésének számító díjak átadására. Márciusban kiderül, hogy Rob Marshall filmje, a Chicago képes lesz-e a legendás Cabaret nyomdokaiba lépni, hogy Martin Scorsese hetedik rendezői jelölése után végre megkapja-e első Oscarját, valamint az is, hogy a 13 jelölésével rekordernek számító Meryl Streep harmadszor, vagy Nicole Kidman először tarthatja kezében a legkiválóbb színészi teljesítményért járó aranyszobrocskát.

MÁRCIUS 26-28.

Milia, Cannes

KAPJ EL, HA TUDSZ

Steven Spielberg már szinte minden műfajban bizonyította rendezői képességeit: láttunk tőle drámát, sci-fit, horrort, gyerek-, akció- és kalandfilmeket, és a kritikusok egyre többször teszik fel a kérdést: „mi jöhet még?" A válasz a Kapj el, ha tudsz (Catch me if you can), a műfaj nélküli film. Zavarba ejtő alkotás, amellyel a kritikus először nem is tud mit kezdeni: helyenként vígjáték, helyenként akciófilm, helyenként drámába hajlik, néhol pedig családi mozi-jelleget ölt, de célja mindvégig egy: a nagybetűs Szórakoztatás.



A remek ritmusú, enyhe feszültséggel operáló forgatókönyv főhőse Frank W. Abagnale, aki minden idők legfiatalabb szélhámosaként került be a bűnüldözés történetébe (a forgatókönyv egyébként itt-ott bevallottan kiszínezi a valós eseményeket, ezért is indul a film „inspired by...", nem pedig „based on..." felirattal). A magát hol pilótának, hol orvosnak, hol jogásznak kiadó tinédzser Frank milliókat „keresett" csekkhamisítással, és hogy sokáig nem kapták el, nagyrészt annak a kornak köszönhette, amelyben élt; a '60-as évek naivabb, ártatlanabb Amerikájának, ahol a repülőpilótai egyenruha még társadalmi rangot jelentett. Leonardo DiCaprio profiként, mégis könnyedén hozza Frank alakját, igazi jutalomjáték ez a számára. Hasonlóan testre szabott szerepet kapott a korosodó Tom Hanks, aki a Frankre vadászó, elfogása után pedig Frank barátjává és kollégájává váló Hanratty FBI-ügynököt alakítja ebben a macska-egér játékban, példás hitelességgel. Kettejük majd' két és fél órás fogócskája odabilincseli a mozinézőt a székhez, a remek retro-feelinges főcímtől kezdve az életrajzi filmek végén szinte kötelezőnek számító „még ma is élnek, ha meg nem haltak"-feliratokig nincs unalmas perce a filmnek. Ez nagyban köszönhető a kellő mélységgel ábrázolt mellékszereplőknek, elsősorban Martin Sheennek és a Frank apját játszó Christopher Walkennek, de a szereposztó a nagyközönség előtt eddig ismeretlen karakterszínészekre is páratlan érzékkel talált rá.

Természetesen nem lenne ugyanaz a film Janusz Kaminski, a Spielberg-filmek állandó operatőre nélkül, aki legalább akkora zseni a saját szakmájában, mint Spielberg a rendezésben. A fényképezés ezúttal is lenyűgöző: Kaminski „'60-as évek szűrőt" szerelt a filmfelvevő objektívjára, kameranézeteiben pedig több az ötlet, mint más operatőrök egész életművében. A vágás is egészen príma, és sokat hozzátesz a film finom humorához (mint amikor Frank egy buja éjszakájának snittjei váltogatják egymást a mosodában bosszankodó Hanratty villanásaival), John Williams pedig picit a Rózsaszín Párduc muzikális elemeire emlékeztető témáival ismét megmutatta, hogy filmzenében verhetetlen. És persze mindezek felett ott találjuk Spielberget, akire megint irigy lehet az egész szakma. És irigy is – a Kapj el, ha tudsz csupán két Oscar-díj jelölést kapott (Walken és Williams esélyesek az arany szobrocskára). Pedig a forgatókönyv „talán" van olyan jó, mint a Bazi nagy görög lagzié (amelyet hihetetlen, de jelöltek), és Kaminski „talán" van olyan jó, mint A kárhozat útja operatőre... Arról nem is beszélve, hogy egy ilyen összetett filmet, mint a Kapj el, ha tudsz, nehezebb jól (pláne ennyire jól) megvalósítani, mint egy dráma-adaptációt vagy egy látványos musicalt.

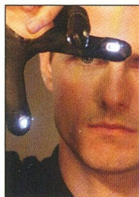
Sebaj, ha az akadémia nem is, a nézők értékelik a filmet – a szerény 52 milliós büdzsének már rég behozta a többszörösét (a hazai mozikban is rögtön első helyen debütált a toplistákon), teljesen megérdemelten. Ezen a filmen mindenki jól fog szórakozni, és nem utolsó szempont, hogy ezt a Kapj el, ha tudsz vér és erőszak nélkül érte el (szex is csak jelzésértékűen található benne). Az európai film-mániásoknak pedig remek példa arra, hogy hollywoodi mainstream filmbe is lehet intelligenciát vinni.

Kapjátok el, ha tudjátok! ■ STÖKI

KÜLÖNVÉLEMÉNY (2DVD)



Steven Spielberg napjaink legnagyobb filmrendezője, ezért mindig örömmel számolunk be zseniális munkáival kapcsolatos eseményekről, jelen esetben a Philip K. Dick novellájából készült Különvélemény DVD-s megjelenéséről, melynek minden egyes sci-fi rajongó gyűjteményében ott a helye!



2054, Washington. Nincs több gyilkosság: a jövő előre látható, és három csalhatatlan látnok víziói alapján az Igazságügyi Minisztérium elitalakulata, a Bűnmegelőző Osztag még azelőtt lecsap a bűnösökre, hogy elkövették volna tettüket.

Ez az ország legfejlettebb rendőri szervezete, és senki sem dolgozik érte olyan keményen, mint vezetője, John Anderton parancsnok. Anderton hat évvel ezelőtt, kisfia elvesztése után csatlakozott az osztaghoz, és azóta minden energiáját annak szenteli, hogy embertársait megóvja attól a csapástól, amelyet neki kellett elszenvednie. Anderton mélyen hisz a rendszerben, és kételkedésre nincs is semmi oka - egészen addig, amíg maga is gyanúsítottá nem válik.



Rendező: Steven Spielberg › **Szereplők:** Tom Cruise, Max Von Sydow, Neal McDonough, Jessica Capshaw, Steve Harris, Patrick Kilpatrick, Colin Farrell › **Hang:** magyar (Surround), angol, (Dolby Digital 5.1EX, és DTS) › **Kép:** 16:9 (2.40:1) › **Felirat:** magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát › **Extrák:** A sztoritól a filmvászonig: A sztori - interjú Spielberggel és Tom Cruise-zal; Interjú a szereplőkkel és az alkotókkal a színfalak mögött; A Különvélemény világa; Precrime és a Precogok; A Spyder jelenet; Precog látomások; A jövő járművei; az ILM és a Különvélemény - 6 rövidfilm a trükkökről; Steven Spielberg és Tom Cruise a filmről; Produkciós vázlatok; Film- és játékelőzetesek; Filmográfiák; **A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba**

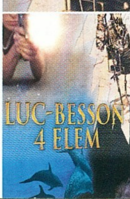




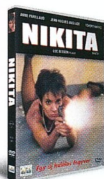








NIKITA

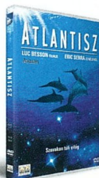


A francia új generációs filmrendező munkáit eddig sajnos nemigen karolták fel a hazai forgalmazók, és legújabb alkotásaitól eltekintve egyetlen egy mára már klasszikus Besson-filmhez sem juthattunk hozzá... egészen mostanáig. A Luc Besson korai munkásságát felölelő DVD-csomagban a rendező négy alapműve, a Nikita, az Atlantisz, a Metró és az Élethalálharc kapott helyet, melyek közül a szívemhez legközelebb álló műveket ajánlom figyelmetekbe.

Ha az ember a saját temetéséről készült fényképeket nézegeti, nehezen utasítja vissza az új élet reményét. Nikitának, az alig 20 éves lánynak sem marad más választása, mikor a titkosszolgálat felajánlja, hogy kivégzés helyett kiképzik különleges ügynöknek. A rendőrgyilkosságért elítélt lányt a szadista Bob veszi kezelésbe, hogy igazi gyilkológépet faragjon belőle. Nikita nem csak a fegyverekkel tanul meg bánni, hanem kifinomult, vonzó nővé érik az évek alatt. A kegyetlen megbízások azonban fizikailag és lelkileg is egyre nehezebbé válnak a lány számára. A kör bezárul, a menekülés lehetetlennek tűnik.

Rendező: Luc Besson › **Szereplők:** Jean Reno, Anne Parillaud › **Hang:** magyar, angol, francia, orosz, spanyol (Dolby Surround) › **Kép:** 16:9 (1:2.40) › **Felirat:** magyar, angol, arab, horvát, cseh, dán, holland, finn, görög, héber, hindi, izlandi, norvég, lengyel, portugál, orosz, szlovén, spanyol, svéd, török › **Extrák:** Filmelőzetesek › **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba**

ATLANTISZ

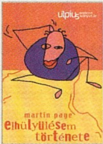


Luc Bessont újra megihlették a tengeralatti világ csodái, és a Nagy Kékség után újabb lenyűgöző hatású filmalkotásban ünnepli azok szépségét. Történet és párbeszédek ezúttal nincsenek, a főszereplő a szavakkal le nem írható természet.

Ez a film fantasztikus tengeralatti felvételek és Eric Serra hipnotikus hatású zenéjének nagyszerű kombinációja, izgalmas, lírai és rejtélyes is egyben. Atlantisz, az elsüllyedt világ megigéző képei bálnákról, delfinekről és játszadozó cápákról sokáig megmaradnak emlékezetünkben. ■ **SASA**

Rendező: Luc Besson › **Szereplők:** a tengerek élővilága › **Hang:** eredeti (Dolby Surround) › **Kép:** 16:9 (1:2.40) › **Felirat:** angol, dán, finn, német, norvég, portugál, spanyol, svéd › **Extrák:** Filmelőzetesek › **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba**

KÖNYV

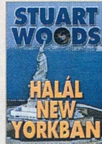


MARTIN PAGE: ELHÜLYÜLÉSEM TÖRTÉNETE

Antoine 25 évesen mindent elkövet annak érdekében, hogy megszabaduljon nyomasztóan magas intelligenciájától. Teszi mindezt precízen megtervezve. Először megpróbálkozik az alkoholizmussal, de miután egy fél pohár sör elfogyasztása kórházba juttatja, ezt a lehetőséget elveti. Következő nekifutásra beiratkozik egy öngyilkossági tanfolyamra, ám ezt sem találja megfelelő megoldásnak, ezért végső elkeseredésében egykori gyermekorvosához fordul. Úgy tűnik, a "dilibogyók" végre meghozzák a várva várt hatást.

Egyénisége szép lassan leépül, teste és lelke minden tekintetben kezd "uniformizálódni". Vajon tényleg ez lenne az áhított zavartalan boldogság?

Ulpius-ház Könyvkiadó (2002)



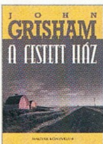
STUART WOODS: HALÁL NEW YORKBAN

Ha az ország egyik legnépszerűbb tévés műsorvezető(nő)je lezuhan tizenkettedik emeleti lakásának teraszáról, az "szenzáció". Főleg, ha a sérültet szállító mentőautó karambolozik, és a test nyomtalanul eltűnik.

Öngyilkos lett vagy lelökték? Ha gyilkosság történt, ki és miért tette? Ki, miért és hová vitte a testet? – elsősorban ilyen és ehhez hasonló kérdések foglalkoztatják leginkább a nyomozásban résztvevőket.

Egyikük, Stone Barrington éppen a helyszínen volt, amikor Sasha lezuhant, ezért ő és társa vezetik a nyomozást, amelynek során meglehetősen érdekes dolgok derülnek ki, és közben Stone rádöbben, ez az eset alapjaiban fogja megváltoztatni az életét.

I.P.C. Könyvek Kft. (2002)



JOHN GRISHAM: A FESTETT HÁZ

A helyszín egy gyapotültetvény Arkansasban, az időpont 1953, a főszereplő egy hétéves kisfiú, Luke, aki saját szemszögéből meséli el nekünk családja és a környékbeli farmerek életét, melyet a gyapotszüret idejére érkező mindenféle nációjú idénymunkás megérkezésével járó "pezsgés" gyökeresen megváltoztat.

Csakhogy a kisfiú számára ez az év, ez a szüret valahogy más, mint a többi, hiszen a napok előrehaladtával egyre több titok birtokába jut, sőt, egy nap szemtanúja lesz egy előre megfontolt szándékból elkövetett brutális gyilkosságnak. Vajon mekkora lelki terhet képes elviselni becsavarodás nélkül egy hétéves kisfiú? Képes-e megőrizni gyermeki ártatlanságát?

Magyar Könyvklub (2003)



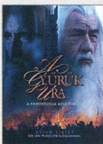
STEPHEN KING: A KÉT ROSE

Tizennégy évnyi pokol (házasság egy brutális zsaruval) után Rose megszökik, és megpróbál új életet kezdeni. Csakhogy a férj nem véletlenül sikeres nyomozó...

Ez eddig teljesen szokványos családi drámás történet, ám King különleges fantáziája itt működésbe lép. Miután Rose barátai, akik segítettek neki a szökésben, áldozatául esnek Norman dühének, nem marad más segítség, csak a titokzatos másik Rose, aki egy másik világban éli mindennapjait.

A görög mitológiai elemekkel tarkított, misztikus, olykor meglehetősen horrorisztikus regény számtalan izgalmas órát, egyre fokozódó feszültséget és fantasztikusan kidolgozott jellemrajzokat tartogat minden olvasó számára.

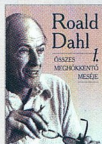
Európa Könyvkiadó (2003)



BRIAN SIBLEY: A GYŰRŰK URA – A FILMTRILÓGIA KÉSZÍTÉSE

Olyan, mintha a bővített 4 DVD-s film extráinak egyszerre sűrített és mégis bővített (hiszen itt már a második, és elvétve ugyan, de a harmadik részről is szó esik) változata lenne papírra nyomtatva. A kötet lapjain számtalan kiegészítő információt olvashatunk a trilógia készítésének körülményeiről, a rendezőről, a színészekről és elsősorban azokról az emberekről (trükk- és maszkmesterek, díszlet- és jelmeztervezők, kellékesek, sminkesek, statiszták, kaszkadőrök, a gyűrűt készítő ötvös, a zeneszerző stb.), akik a színészekkel ellentétben nem az arcukat, "csupán" több éves munkájukat és a nevüket adták a produkcióhoz.

Szukits és Alexandra Könyvkiadók (2003)

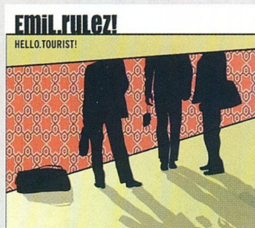


ROALD DAHL ÖSSZES MEGHÖKKENTŐ MESÉJE 1-2.

Mindig le tud nyűgözni az, amikor valaki ír egy remek vonalvezetésű, teljesen hétköznapi történetet (különös lelki defektekről, jámbor örömökről, szerelemről, szexualitásról, furcsa halálesetekről, háborúról), aztán a végén ahelyett, hogy szépen elvarrná a szálakat, csavar egy nagyot a már-már előre borítékolt befejezésen, és valami teljességgel szokatlan, meghökkentő csattanóval zárja le az alkotást.

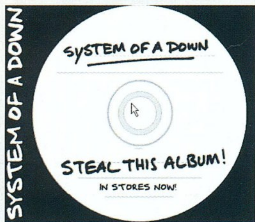
Nos, a norvég származású, walesi születésű angol író, Roald Dahl (1916–1990) szóban forgó, vagyis a kötetekben szereplő 34+23 története mind ilyen, talán nem véletlenül készült belőlük a 80-as években nálunk is nagy sikerrel futó tévés filmsorozat.

Szukits Könyvkiadó (2002)



EMIL.RULEZ: HELLO TOURIST

Az Emil.Rulez együttes zenéje igencsak megosztja piciny szerkesztőségünket – egyesek utálják, mások imádják, középút nem nagyon van. Nem csoda, hogy a zenekar heves reakciókat vált ki, ugyanis a hazai könnyűzenében szokatlan zenei stíluskeverésekkel (melyekben leginkább a jazz dominál) és szövegvilággal dolgozik. Én éppen ezért vagyok nagy rajongójuk: irigylésre és tiszteletre méltóan eredetiek, frissek (noha a három alapító tag már több mint 10 éve zenél együtt), és nem utolsósorban rekeszizom-szaggatóan viccesek. Új maxijuk, a Hello tourist sem veszi komolyan magát, ugyanakkor zenei profizmusa kétségbevonhatatlan – karácsony környékén megérdemelten vezette hetekig a MAHASZ kislemez-listáját. A latinos beütésű címadó dal, melyben a magyar zenekarok angol nyelvű dalait kifigurázandó egy borzalmas angolsággal beszélő szociológia szakos hallgató tart idegenvezetést („Der iz ö bridzs vicsiz kold Lánc"), kétségtelenül a zenekar egyik legjobb alkotása, már ez megéri a maxi árát. Ezen kívül az Emil.Rulez három korábbi, ám teljesen újragondolt és áthangszerelt „remix"-sze került a korongra. A Zazie az ágyban tangóharmonikás változata telitalálat, amolyan szajha-parti andalgás; a funky-elemekkel és mocskosabb gitárokkal feltuningolt Nagyfenekű nők napja („zsírégető remix") pedig Prince-nek is becsületére válna (legalábbis az énekes Hajós András heréltre vett hangja mindenképp). A lemezt a Térerő „kockás abrosz remix"-sze zárja igazi, cimbalmos cigányzenekarral – egyedül e számot hallgatva volt némi hiányérzetem, mert a magyar nótás feelinghez szintén karikírozó, bevállalósabb énekhangot vártam. Ezzel együtt a Hello tourist az egyik legjobb kislemez, amelyik megfordult a discmanemben, hál' isten a zenekar magasra tette a mércét készülő nagylemezüknek. ■ **STÖKI**



SYSTEM OF A DOWN: STEAL THIS ALBUM!

A 2001-es, minden képzeletet felülmúlóan sikeres "Toxicity" után most itt a folytatás. A mikrofonok mögött ismét a lángoló kreativitástól fűtött, nem is kissé őrült négy amerikai-örmény fiatal, a produceri székben a rock kevés (még élő) legendáinak egyike, Rick Rubin, a Cult, a Danzig, a Red Hot Chilli Peppers és (újabban) az Audioslave mentora. Együttműködésük eredménye olyan örökérvényű alkotás, amely néha annyira súlyos, mintha egy éppen összezuhanó neutroncsillag magja szippantotta volna magába a hallgatót, másfelől viszont továbbra is ott vannak azok a légiesen könnyed harmóniák és álmodozós hangulatok, melyek időlegesen akár a gravitációt is képesek semlegesíteni. És a dalok... A katartikus hatású "Mr. Jack", az egyenest a semmibe repítő "Highway Song", és az egyszerűségében is csodaszép "Roulette" mind egy-egy újabb mérföldkő a SOAD hallhatatlansághoz vezető útján. Érzésektől végletesen túlfűtött zene ez, nem minden alkalomra, és persze nem mindenkinek. Azoknak viszont, akik tudják, hogy pontosan miről is van itt szó, akár a bolti lopás kockázatát is érdemes vállalniuk az album megszerzése végett. ■ **JOSHUA**



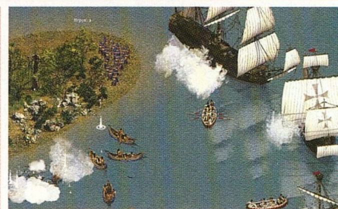
SONO: NEU ALBUM

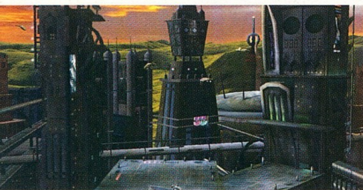
Egy elfeledett név, amelyikre talán még páran emlékeznek tavalyról, hiszen annyit kell csak mondanom: „Keep Control". A 2001-es év egyik meghatározó felvétele, igazi, hangulatfokozós klubhimnusz, amely sokak kedvence lett, aztán ahogy az már csak lenni szokott: a név eltűnt a palettáról, és következett a látszólagos csend. Majd egyszer csak megérkezett egy album: fekete, teljesen egyedi csomagolásban, sokat sejtető borítóval és az extravagáns tokban benne a lemezzel, amely ezek után olyan kíváncsiságot ébresztett bennem, mint kb. egy két éves gyerekben az első hó :). Pláne, amikor ránéztem, és láttam a Zeitgeist labelt, amely ugye német kiadó. Na szóval, ezt rakjátok és adjátok össze. Aztán meghallgattam, és pislogtam: ezredvégi vagy inkább (eleji) kalandozó dallamok fanyar vokállal megfűszerezve, nehezen eldönthető stílusban. Némi Depeche Mode-os utóérzés keveredése az angol progressive vonallal. Talán a Faithlesshez lehet a legjobban hasonlítani, de azért mégis más: igazi gondolkozós, „prédikálós", mélyre ható, cseppet sem vidámságot árasztó zene, szóval, olyan Sonós :), amelyikre érdemes odafigyelni, mert tipikusan az a lemez, amelyet három év múlva is le fogsz venni a polcról, hogy újra meghallgasd, de nem fogod egymás után tízszer „ripitelni". ■ **FREEBOY DANI**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

AMERICAN CONQUEST

A Cossacks alkotói új valós idejű stratégiai jelentek meg a piacon. Az American Conquest az amerikai földrész közel 300 éves történelmét öleli fel a kontinens felfedezésétől egészen az USA megalakulásáig. A Cossacks motorjára épülő játékban a gép egyszerre akár 16000 egységet is képes mozgatni. Nyolc hadjárat 42 küldetésében kell bizonyítanunk, Pizzaro rablókörútjától kezdve egészen a Függetlenségi háborúig. Összesen nyolc nemzet színeiben indulhatunk, az ismert népek (angol, spanyol, francia stb.) mellett olyan különleges népcsoportokkal is találkozhatunk, mint a sziú vagy a huron indiánok.





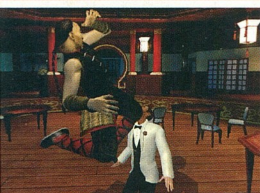
FREELANCER

Végre valahára megjelent a Microsoft Elite klónja, a Freelancer. A hányatott sorsú projekt még a sorozatos csúszások ellenére is remekül néz ki. Egyetlen gond adódhat, mégpedig az irányítás. Valami nagyokos kitalálta, hogy az űrhajók irányításánál teljes egészében mellőzik a botkormányt, helyette az egérrel kell céloznunk és lőnünk. Kicsit szkeptikusan fogadtuk ezt a hírt, mivel a néhány évvel ezelőtt megjelent Starlancer irányítása volt nálunk az etalon.

MASTER OF ORION III

Sajnos a csúszásról szóló hírek igaznak bizonyultak, a karácsonyi megjelenésből semmi sem lett. Az új dátum február 25-e lett, ez úgy tűnik, tartható is, mivel időközben elkészült az „aranylemez" is. Elméletileg tehát nincs akadálya a várva várt űrstratégia tesztelésének.





INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

E sorok írása közben is folynak a tárgyalások a LucasArts képviselőjével a játék tesztelését illetően. Bízunk abban, hogy a következő Gamerben először nálunk olvashattok az ismert régészprofesszor legújabb kalandjairól. Indiana Jones egy ritka lelet nyomába ered, mindenáron meg kell szereznie a „Sárkány szívét", még mielőtt az illetéktelen kezekbe kerülne. Az előzetes hírek szerint ez lesz az egyik legjobb Indy-feldolgozás, mi nagyon szurkolunk neki.

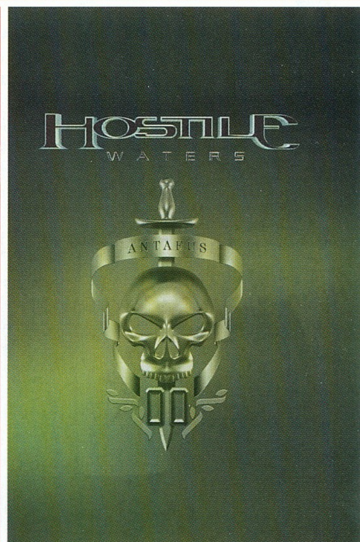
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

HOSTILE WATERS. ANTAEUS RISING

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Rage Software

Ritkán jelenik meg olyan játék, mely képes újdonságot hozni a mai PC-s játékipar RTS, FPS mezőnyébe. A Rage boszorkánykonyhájában másfél évvel ezelőtt ilyen játék készült, Hostile Waters néven. A program remekül ötvözte a valós idejű stratégiát és a pergő akció stílust. 2032-ben járunk, a Föld népeinek többsége a totális leszerelés mellett tette le a voksát. A régi rendszer hívei azonban elégedetlenek voltak az eseményekkel, ők sokkal jobban érezték magukat a háborús érákban. Támadást indítottak a fegyvertelen nemzetek ellen, de nem számoltak az óceán mélyén nyugvó Antaeusszal, a letűnt korok utolsó anyahajójával, mely egész hadseregek legyártására képes. Az elkészült egységeket (tüzérség, páncélosok, helikopterek) aztán a terepen is kipróbálhatjuk, kedvünk szerint bepattanhatunk bármelyik járműbe, hogy azt irányítva részt vegyünk az ütközetben. Próbáljátok ki, nem fogtok benne csalódni.

Gépigény: Pentium/AMD 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB-os 3D kártya, 600 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. MÁRCIUS 28-ÁN JELENIK MEG!

2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003

KÖVETKEZŐ HAVI TELJES JÁTÉKUNK

április április április április április április április április április április április

HOSTILE WATERS

ANTAEUS

GAMER

magazinunk értékelése 2001/5 hónapban **89%**

2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003